ORDEM PARANORMAL

ARQUIVOS SECRETOS

CONTEÚDO OFICIAL

SUMÁRIO

4

Boas-vindas ao Hexatombe

Tudo sobre o ritual mais cruel de **Ordem Paranormal**.

94

Conteúdos Bônus

Aprenda como os Poderes de Intenção funcionam e desvende o mistério por trás das máscaras dos assassinos.

34

Os Mascarados

Conheça os assassinos, os agentes e o sacrifício que protagonizaram o Hexatombe.

98

Mural dos Agentes

O SEU espaço nos ARQUIVOS SECRETOS!

Trilha Sonora de Hexatombe em MP3

Um pequeno brinde para você que assina os ARQUIVOS SECRETOS: a trilha oficial de Hexatombe, agora também disponível para baixar em MP3 e guardar no seu próprio dispositivo ou usar no seu VTT favorito com mais praticidade!

Por Guilherme Dei Svaldi,
Miguel Souza e Stefano P.

"UM RITUAL EM QUE, A CADA NOITE, UM SACRIFÍCIO DEVE SER FEITO. NA SEXTA NOITE, A NOITE DA LUA DE SANGUE, O ÚLTIMO SACRIFÍCIO DEVE SER FEITO, COM APENAS 6 PESSOAS PRESENTES. TODAS AS OUTRAS PRECISAM ESTAR MORTAS.""

O Hexatombe é um ritual cruel que ocorre próximo a uma noite de Lua de Sangue e ocorre em terras desoladas ao longo de 6 dias, entre 6 equipes, cada uma com 6 participantes.

Em cada equipe há um sacrifício, forçado a portar um estigma da Coroa durante todo o Hexatombe. O sacrífico é escolhido antes do resto da equipe, e os outros cinco membros são vinculados a ele. A disputa tem como objetivo eleger as seis pessoas dignas de uma audiência com a Coroa de Espinhos, que então recebem o direito de escolher um desejo para ser realizado.

A cada noite do Hexatombe, um sacrifício precisa ser morto.

Se nenhum deles morrer, o ritual fracassa.

Como os participantes querem que o ritual seja concluído para terem a chance de ganharem seu desejo, isso é algo que eles não vão deixar acontecer.

Assim, quando a lua fica visível no céu, as equipes partem para caçar e matar os sacrifícios das equipes rivais. Os membros de uma equipe que perca seu sacrifício têm seus rostos rasgados em forma de cruzes e ficam mais fracos, então proteger seu sacrifício também é importante.

Quando o primeiro sacrifício de uma noite é morto, o sino toca, indicando que nenhum outro sacrifício deve ser morto. Caso um segundo sacrifício seja morto na mesma noite, seu algoz herda o estigma, se tornando um novo sacrifício.

O restante dos participantes de cada equipe devem proteger o seu sacrifício com unhas e dentes — ou tentar matar um sacrifício rival, ou se dividindo para fazer as duas coisas — para que chegue até a noite final, que será banhada pela luz carmesim da esplendorosa Lua de Sangue.

A disputa ocorre em uma grande região erma há tempos tomada pela ilusão de um falso profeta, na qual cada equipe tem uma base. Ao longo dos dias, os participantes devem montar estratégias de confronto, fazer alianças, aprimorar sua base, sair para explorar em busca de recursos e, principalmente, proteger o seu sacrifício quando a noite chegar.

No fim do sexto dia, apenas seis participantes devem restar. Todos os outros devem estar mortos.

AS REGRAS DO HEXATOMBE

I. CADA EQUIPE TEM UM **SACRIFÍCIO**, UM CORDEIRO MARCADO POR UM **ESTIGMA** DA COROA DE ESPINHOS.

II. DEVE MORRER UM **SACRIFÍCIO** POR NOITE, COM A SEXTA NOITE SENDO BANHADA PELA LUA DE SANGUE.

III. AQUELES QUE PERDEREM SEU **SACRIFÍCIO** OU ABANDONAREM A COROA DE ESPINHOS SERÃO MARCADOS COMO **DESERTORES**.

IV. **DESERTORES** SERÃO CASTIGADOS PELA COROA DE ESPINHOS A CADA NOVO **SACRIFÍCIO** REALIZADO.

V. **DESERTORES** PERECERÃO PERANTE A LUA DE SANGUE A NÃO SER QUE O **SACRIFÍCIO FINAL** SEJA REALIZADO ATÉ A MEIA-NOITE.

VI. TODOS AQUELES ELEGIDOS COMO SACRIFÍCIO ORIGINALMENTE ESTARÃO MORTOS AO FINAL DO SEXTO DIA.

VII. SE MAIS DE UM SACRIFÍCIO MORRER NA MESMA NOITE, O RESPONSÁVEL PELA MORTE DO SEGUNDO SACRIFÍCIO HERDA O SEU ESTIGMA.

VIII. SE UM SEGUNDO SACRIFÍCIO TIRAR A PRÓPRIA VIDA NO MESMO DIA QUE OUTRO SACRIFÍCIO JÁ FOI REALIZADO, O SEU ESTIGMA SERÁ HERDADO POR OUTRO PARTICIPANTE DIGNO ELEITO PELA COROA DE ESPINHOS.

IX. SE NÃO HOUVER ALGUÉM DIGNO DE SE TORNAR UM SACRIFÍCIO PERANTE A LUA DE SANGUE, O HEXATOMBE FRACASSARÁ.

X. SE MENOS DE SEIS PESSOAS ESTIVEREM PRESENTES NO SACRIFÍCIO FINAL, O HEXATOMBE FRACASSARÁ.

O TRIBUTO

O Hexatombe é sobre se provar digno para a Coroa de Espinhos e seus clamores torpes para receber a um desejo, que muitas vezes pode significar a oportunidade de um novo começo. Essa provação começa muito antes da chegada na arena. A entrada de cada equipe na competição é feita através de um tributo, ou seja, um feito grandioso e devastador. Ao redor do mundo, faltando exatamente 6 noites para a Lua de Sangue, diversos grupos realizam atos horríveis e violentos sob o grande símbolo do Hexatombe, na esperança de que um portal se abra e os leve até o local onde o ritual deverá acontecer. Realizar o tributo é obrigatório para invocar a passagem e, uma vez que a equipe atravesse para a arena, não há mais volta.

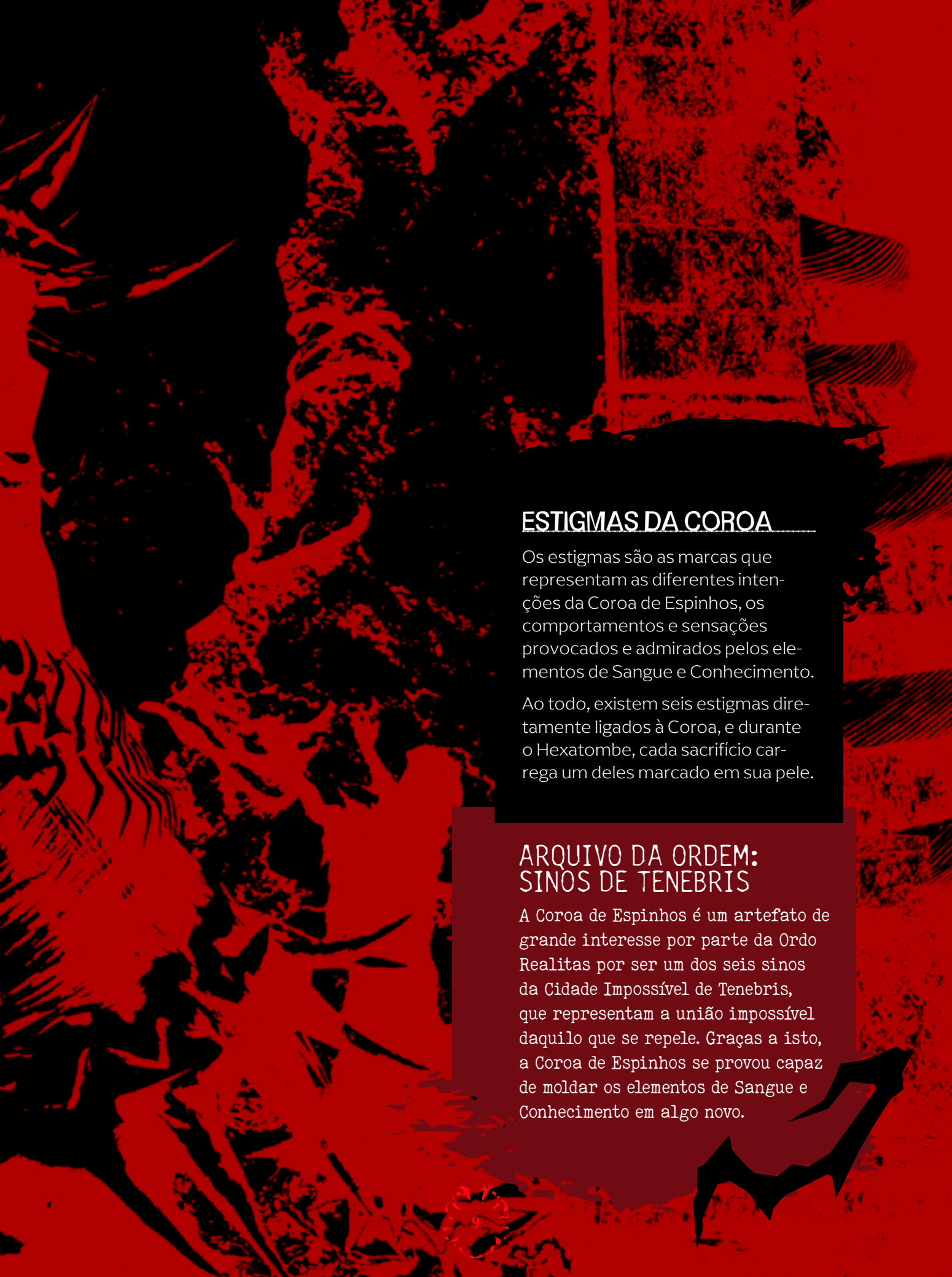
Atravessar para o Hexatombe é uma tarefa cruel e dolorida. O portal feito de carne, sangue e dentes afiados mutila os corpos que caem nele em segundos. Felizmente, para os envolvidos, os corpos são reconstruídos ao surgirem na arena.

A COROA DE ESPINHOS

Sempre que um sacrifício é realizado, uma silhueta gigantesca e perturbadora surge no horizonte, assolando os participantes.

Feito de um material metálico, avermelhado e coberto de aguilhões afiados, essa grande forma que se assemelha à um sino é chamada de “A Coroa de Espinhos”, a divina recompensa para a equipe vencedora do Hexatombe. Ela surge pendurada entre duas estruturas de madeira colossais, preenchendo todos os participantes com intenções nefastas de seus estigmas.

O badalar do sino soa como um grito horrível e distorcido de infinitas vozes em agonia, e pode ser escutado em toda a área do ritual sempre que ocorre.



ESTIGMAS DA COROA

Os estigmas são as marcas que representam as diferentes intenções da Coroa de Espinhos, os comportamentos e sensações provocados e admirados pelos elementos de Sangue e Conhecimento.

Ao todo, existem seis estigmas diretamente ligados à Coroa, e durante o Hexatombe, cada sacrifício carrega um deles marcado em sua pele.

ARQUIVO DA ORDEM: SINOS DE TENEBRIS

A Coroa de Espinhos é um artefato de grande interesse por parte da Ordo Realitas por ser um dos seis sinos da Cidade Impossível de Tenebris, que representam a união impossível daquilo que se repele. Graças a isto, a Coroa de Espinhos se provou capaz de moldar os elementos de Sangue e Conhecimento em algo novo.

OS SEIS ESTIGMAS

DESEJO

Ambição,
Inveja

"Encare o limiar e retorne à tua forma prístina."

RANCOR

Frustração,
Ansiedade,
Ira

"Liberta tua cólera primordial e aniquila a díade."

OBSESSÃO

Servidão,
Paixão

"Testifica tua lealdade e sangra sob as mãos de teu vínculo."

CULPA

Vergonha,
Arrependimento,
Sofrimento

"Carrega o fardo daquele sucumbido em teu amparo."

PRAZER

Euforia,
Luxúria,
Gula

"Farta-te em um banquete superior à tua fome e sorva insaciável além da tua sede."

ORGULHO

Desprezo,
Arrogância

"Abata incólume o indigno que ousaria te flagelar."

OS SACRIFÍCIOS

Sacrifícios são participantes especiais do Hexatombe, pois sua sobrevivência define o futuro do restante de sua equipe.

Cada sacrifício é marcado por um estigma da Coroa de Espinhos. A marca aparece sempre em pontos visíveis do corpo, nas costas, peito ou rosto, brilhando em vermelho, como uma ferida aberta. Essa marca é impossível de esconder ou cobrir, pois o fluxo frequente de sangue e o brilho avermelhado parecem atravessar qualquer camada que o tente esconder.

Com a morte de um sacrifício, o sino é sentido, percebido pelos participantes mesmo não estando fisicamente presente, alertando os sobreviventes e preenchendo todos com as intenções do estigma que o sacrificado portava. Cada estigma carrega consigo uma intenção que é desbloqueada com a morte de seu portador e transmitida para os outros competidores através de intenções. Ao cumprir cada tarefa, uma recompensa será entregue (veja p. 24).

Os sacrifícios só podem ser mortos perante a lua, o que torna as noites na competição extremamente perigosas para aqueles que portam um estigma. Caso essa regra seja ignorada e um sacrifício seja assassinado durante o dia, aquele responsável por sua morte herda o estigma do falecido, assim seguindo no Hexatombe como um novo sacrifício.

OS DESERTORES

As equipes que perderem o seu sacrifício de alguma forma serão marcadas como desertores do Hexatombe, sendo punidos pelo badalar da Coroa de Espinhos sempre que um novo sacrifício for realizado durante a noite.

A sensação de ser um desertor é similar à ter um grande parasita o devorando por dentro, consumindo toda a sua vitalidade e te enfraquecendo ao passar de cada dia. Ao longo do tempo, cicatrizes cobrem o rosto dos desertores formando cruzes invertidas sob seus olhos.

Em termos de regras, ao se tornar um desertor, o personagem recebe penalidades permanentes:

- –1d20 em testes;
- Pontos de vida máximos são reduzidos pela metade;
- Precisa fazer um teste de Fortitude (DT 20) sempre que um novo sacrifício ocorrer. Se falhar no teste, fica inconsciente até o amanhecer ou ser acordado.
- Quando um sacrifício ocorre, perde 1d10 PV máximos e atuais e sofre –1 em testes. Esse efeito é cumulativo até um total de –6d10 PV máximos e atuais e –6 em testes.
- Caso não realizem o sacrifício final até à meia-noite do último dia, os desertores definham e se desfazem dolorosamente até morrerem sob a luz da Lua de Sangue.

A ARENA

O Hexatombe pode acontecer em qualquer lugar que conte com a presença da Coroa de Espinhos. Diferentes locais já foram palco para o ritual ao longo da história, alguns mais de uma vez, possuindo resquícios de acontecimentos antigos que indicam o destino daqueles que não puderam chegar até o final. Independente de onde for, a presença da Coroa de Espinhos e a constante violência afinam a membrana e permeiam o ambiente com intenções, o transformando por completo conforme os dias progridem.

O POVOADO

Uma das maiores arenas do Hexatombe é localizada na caatinga brasileira, ao redor de um antigo povoado abandonado, formado por várias casas de infraestrutura básica além de alguns ranchos afastados. O lugar era negligenciado pelo governo e nunca chegou a ser asfaltado, dificultando o seu acesso e fazendo com que, durante muitos anos, os moradores sofressem com suas necessidades básicas. O trabalho era árduo e a recompensa era mínima.

Várias tentativas de concluir o ritual do Hexatombe já aconteceram aqui. Como consequência, há grafites e mensagens nas paredes das construções deixados por competidores passados.

A relação do lugar com o paranormal começou em 1966, quando a cidade recebeu a visita do Circo do Diabo e, com ele, aquele que ficou conhecido como o Serafim Vermelho, uma figura religiosa de grande influência que trajava robes avermelhados e distribuía promessas ao vento. Através das impressionantes demonstrações do Circo, o Serafim Vermelho impressionou a cidade e rapidamente corrompeu a crença local. Sua presença era marcante, saborosa, viciante, diferente de qualquer outra. Suas palavras poderiam saciar até o mais desesperado dos famintos e fortalecer até o mais moribundo dos enfermos, pintando sua imagem de salvador, um enviado do próprio Deus.

Ninguém mais precisaria sofrer, trabalhar ou se cansar diante de sua presença. Após décadas de escassez, os moradores do vilarejo foram abençoados com a graça de ter tudo. Aos poucos, todos abandonaram suas funções e se acomodaram na promessa de uma vida milagrosa e eterna.

Quando acordaram em uma manhã e perceberam que o Serafim desaparecera, as pessoas se movimentaram em pânico para trazê-lo de volta, esculpindo imagens, suplicando pelo seu retorno e exigindo um novo milagre. Mas logo compreenderam que era pouco. Apenas através do desespero, os moradores se provariam dignos. Pouco a pouco as súplicas se tornaram gritos agonizantes, as rezas se tornaram sacrifícios e o povoado se inundou no próprio sangue.

LIMITES DA ARENA

Os limites da arena são demarcados por estruturas enormes que se assemelham a grandes presas que se erguem do solo. Esse paredão de espinhos colossais é tão alto quanto arranha-céus. É possível sair da arena dando a volta nos espinhos e enfrentando os animais corrompidos pelo Hexatombe, mas o personagem se tornará um desertor até que retorne para a área do ritual. Por fim, os espinhos são indestrutíveis.

Com o passar dos dias, os limites vão se estreitando e a área do Hexatombe vai reduzindo, forçando todas as equipes sobreviventes a inevitavelmente se encontrarem e se enfrentarem sob a Lua de Sangue do sexto dia.

ARQUIVO DA ORDEM: INFERNO

Ambientes tão corrompidos pelo Sangue que se tornam algo a mais. Seres da região vão, aos poucos, sendo devorados pela entidade de Sangue e sendo transformados em aberrações, enquanto a flora vira um emaranhado carnoso, que pulsa e sangra como se fosse parte de um grande organismo paranormal. Relatos de locais como esse são extremamente raros, pois as condições para a sua formação requerem a presença da própria entidade de Sangue em seu primor.

As arenas do Hexatombe se provaram ambientes propícios para a formação de um inferno, se tornando cada vez mais corrompidos com o passar dos sacrifícios em nome da Coroa de Espinhos. Em seu estágio avançado, as arenas também manifestam a presença do Conhecimento, revelando nas estruturas marcações de uma linguagem incompreensível em vermelho, fragmentos dos estigmas de Intenção.

JOGANDO O HEXATOMBE

O objetivo das pessoas que participam do ritual é estar entre os 6 últimos participantes do Hexatombe, para assim realizar o sacrifício final à Coroa de Espinhos e receber um novo começo através de seus desejos.

Para isso, os membros de cada equipe devem viver os 6 dias de duração do ritual, lutando para proteger sua base e sacrifício enquanto planejam aniquilar as equipes rivais. É possível adotar tanto estratégias defensivas, focadas em melhorar sua fortificação, quanto ofensivas, focadas em atacar os rivais para roubar seus recursos e acumular poder para o final terrível. Independente da estratégia adotada, é necessário ter iniciativa e sede de sangue para vencer o Hexatombe, afinal todos tem um bom motivo para fazer parte.

Antes de ingressar ao ritual, busque em si mesmo as respostas para as seguintes perguntas:

- *Você tem algo a perder ao participar do Hexatombe? O que?*
- *Qual a razão do vazio que há dentro de você?*
- *Como você pretende preencher esse vazio dentro do Hexatombe?*
- *Por quem você derramaria o seu próprio sangue? Quanto sangue seria o suficiente?*
- *Qual o maior erro que você cometeu? Você está disposto a errar novamente?*
- *Qual seria o seu desejo para a Coroa de Espinhos?*

Ao atravessar o portal após a realização do tributo, os participantes são vinculados a um sacrifício pela Coroa de Espinhos. A equipe deve se encontrar com seu sacrifício dentro da arena. O local é vasto e perigoso, qualquer movimento mal planejado pode entregar informações vitais para outras equipes e chamar atenção de predadores. Além disso, as noites na arena são mortais, pois com ela vem as caçadas aos sacrifícios e criaturas noturnas sedentas por sangue.

BOAS-VINDAS AO PRIMEIRO DIA DE HEXATOMBE.

AÇÕES DOS PARTICIPANTES

Cada dia do Hexatombe é dividido em três fases: preparação (início do dia), execução (manhã e tarde) e conclusão (noite).

Preparação. Os personagens conversam entre si, decidindo se vão ficar na base (para construir melhorias nela, descansar...) ou sair para explorar (para conseguir recursos, atacar bases rivais...). Esta fase é focada na interpretação e interação entre os personagens.

Execução. Os personagens executam aquilo que decidiram na fase anterior. Algumas ações têm mecânicas específicas, como você verá a seguir. Além dos personagens fazerem o que determinaram, também há encontros propostos pela própria história, fora do controle do grupo.

Conclusão. Os personagens se reencontram na base, conversam sobre o que aconteceu com cada um (possível luto) e trocam informações (ou não...). Por fim, consomem os recursos necessários e descansam para o dia seguinte (em termos de regras, a ação dormir de uma cena de interlúdio; a condição de descanso é precária, mas isso pode mudar com melhorias de base).

OS SACRIFÍCIOS E A COROA DE ESPINHOS

Entre os participantes do Hexatombe, há também o sacrifício. No fim de cada dia, um dos sacrifícios deve morrer. Assim, no final do sexto dia, o sexto e último sacrifício é realizado.

Se mais de um sacrifício morre no mesmo dia, o responsável pela morte do segundo herda seu estigma. Se esse sacrifício tiver sido morto por alguém que não possa herdar seu estigma (por exemplo, outro sacrifício) ou não tiver sido morto por ninguém (por exemplo, tiver morrido por acidente), um novo sacrifício digno será escolhido pela Coroa de Espinhos entre os participantes.

TEORIA E PRÁTICA

Na teoria, cada dia de Hexatombe é organizado em três fases (preparação, execução e conclusão). Entretanto, na prática, o grupo pode escolher não dormir, fazer ações de madrugada, se separar para agir em horários diferentes etc.

Por isso, as três fases são sugestões para o mestre organizar com os jogadores o ritmo de cada dia de Hexatombe, mas fica o aviso de que, na prática, as coisas podem ficar um tanto caóticas, principalmente quando o ritual se aproxima do fim.

Se for o caso da sua mesa, lembre-se de seguir as orientações do texto **Sim, e...** (OPRPG, p. 167) — a diversão é a prioridade.

Uma equipe que perca seu sacrifício pode tentar capturar o sacrifício de outro time, mas, mesmo que consiga, uma vez desertora, não há como a pessoa se libertar desse estado a não ser sobrevivendo e estando entre os 6 participantes finais.

Se um dia se passar sem que nenhum sacrifício morra, o Hexatombe fracassa.

Sempre que um sacrifício morre, a Coroa de Espinhos emite som como de um sino batendo. O som preenche todos os participantes com intenções — uma tarefa cruel que eles podem fazer para serem recompensados (veja p. 24).

BASE

Personagens que escolhem ficar na base podem utilizar o período da tarde para descansar, construir melhorias e proteger o seu terreno de invasões inimigas. Ficar entocado pode ser mais seguro do que sair para explorar, mas não significa que essa opção seja completamente isenta de perigos.

Descansar

Funciona como uma cena de interlúdio (*OPRPG*, p. 92), mas o personagem só pode fazer uma única ação dentre as opções:

- Dormir (condição precária);
- Exercitar-se;
- Ler;
- Manutenção;
- Relaxar.

Fazer Melhorias

O personagem tenta fazer uma melhoria da base para a qual tenha a quantidade necessária de sucata. Para isso, ele descreve como usa o que tem para consertar/construir a melhoria e faz um teste de uma perícia relevante (por exemplo, Atletismo para lacrar as janelas com tábuas de madeira, Tecnologia para juntar um motor e dutos e consertar uma geladeira etc.) contra a DT 20. Se passar, faz a melhoria e gasta a sucata; se falhar, não faz a melhoria nem gasta a sucata; se falhar por 5 ou mais, não faz a melhoria, mas gasta a sucata (que quebra ou estraga de alguma forma).

A tabela a seguir traz todas as melhorias disponíveis, com seus respectivos custos (em unidades de sucata) e benefícios. Além disso, alguns benefícios só podem ser conquistados encontrando recursos específicos no jogo.

FILTRO DE ÁGUA

GELADEIRA

CAMAS

CASA NA ÁRVORE

DEFESAS EXTERNAS

ACADEMIA

ENFERMARIA IMPROVISADA

BIBLIOTECA

SALA DE MÚSICA

ADEGA DE VINHO

GARAGEM

MELHORIAS DE BASE

MELHORIAS	CUSTO	BENEFÍCIO
Limpeza da base	0	Obrigatório para liberar outras melhorias.
Filtro de água	1	Fornece 6 águas por dia.
Geladeira	1	Fornece 6 comidas por dia.
Camas	1	Melhora a condição de descanso de precário para normal.
Casa na árvore	2	Observatório para ganho de informações. Os jogadores podem fazer uma pergunta sobre o estado do Hexatombe por dia.
Defesas externas	1	Personagens na base recebem +2 em Iniciativa, Luta, Pontaria e na Defesa.
Academia	1	Bônus de exercitar-se muda para +2d6.
Enfermaria improvisada	Materiais de enfermaria	A ação dormir sempre é beneficiada por cuidados prolongados (*OPRPG*, p. 46).
Biblioteca do Pomba*	Documentos dos Pássaros ou outros	Pomba revela novas informações todos os dias. Alternativamente, muda o bônus de ler para +2d6.
Sala de música*	Produtos da Psikolera	O ser pode gastar sua ação de interlúdio dançando para receber, até o fim do dia, +2 em testes baseados em Agi e Pre, mas sofre -2 em testes baseados em For e Vig (dançar é prazeroso, mas cansa).
Adega de vinho*	Vinhos dos Vampiros	Se beber deste vinho de Sangue, recebe, até o fim do dia, +2 em testes baseados em For e Vig, mas sofre -2 em testes baseados em Int e Pre.
Garagem*	Carro dos Couraças	Se conseguirem o carro dos couraças, podem guardar o carro nesta área. Sem efeitos de regras.

**Essas melhorias e seus respectivos custos e benefícios estão relacionados com as equipes de Hexatombe, mas na sua mesa, elas podem ser adaptadas para as suas equipes ou servir de inspiração para novas melhorias.*

Se preferir trazer mais imersão para a base, considere fazer uso das regras de **Quebrando Objetos** (*OPRPG*, p. 90) para, por exemplo, saber quanto dano os objetos, as paredes, portas e etc. aguentam. Também veja as regras de **Situações Especiais** (*OPRPG*, p. 89) para cobertura, posição elevada, camuflagem etc.

EXPLORAÇÃO

Personagens que escolhem deixar a base e vagar pela arena se arriscam mais. Aqueles que saem iniciam cenas de exploração, onde podem reunir informações e recursos sobre o estado do ritual e suas equipes rivais. Em um formato *point crawl*, os personagens devem apontar para qual área da arena desejam ir e então realizam o teste de jornada (veja a seguir) para determinar o caminho até ela. Durante essas cenas, eles podem usar ações de exploração para interagir com o cenário e reunir aquilo que precisam para sobreviver.

Cenas como essa não são limitadas por urgência ou rodadas, sendo conduzidas de maneira mais livre pelo mestre.

Teste de Jornada

A arena do Hexatombe é uma extensão de terra perigosa, repleta de terrenos irregulares e feras que espreitam pelos cantos. Ao ir em direção à uma área do mapa que ainda não tenha sido explorada pelos personagens, o grupo deve fazer um teste de Sobrevivência (um faz o teste e os demais ajudam). Falhar significa sofrer uma consequência ruim — algo como se ferir num espinheiro, cair num barranco, ser picado por um animal peçonhento etc. (veja sugestões na tabela a seguir).

Falhar no teste de jornada não impede o grupo de chegar onde gostaria. Apenas determina se o trajeto causou algo negativo.

O personagem pode usar outra perícia que não Sobrevivência, desde que o jogador consiga justificar seu uso para a exploração. Por exemplo, Atletismo para escalar um penhasco e observar a região, Percepção para procurar pegadas, Tática para analisar o terreno e calcular uma rota etc. Porém, perícias que não Sobrevivência só podem ser usadas uma vez durante todo o Hexatombe.

Para trilhar pelo mesmo caminho, não é necessário um teste de jornada.

Caso os personagens estejam acompanhados de algum NPC que já tenha grande conhecimento sobre a arena, podem receber bônus ou até mesmo ignorar o teste de jornada, à critério do mestre.

CONSEQUÊNCIAS RUINS DA JORNADA

1D6	NOME	EFEITO
1	Encontro inesperado	Interrompa a jornada e role imediatamente um encontro de exploração diurno ou noturno (p. 23), dependendo do horário.
2	Barranco	Um dos personagens, determinado aleatoriamente, perde o equilíbrio e cai do barranco, sofrendo 2d6 pontos de dano de impacto e ficando fatigado até o fim da próxima cena (Fortitude DT 20 reduz à metade e evita a condição).
3	Animal peçonhento	Um dos personagens, determinado aleatoriamente, perde 1 PV e fica envenenado (enjoado) até dormir (Fortitude DT 20 evita condição).
4	Solo instável	Todos os personagens afundam no solo (areia movediça, lamaçal oculto por vegetação, terra instável etc.). Cada um fica agarrado. A cada rodada, afunda mais. Ao final da terceira rodada, afunda completamente, ficando asfixiado e paralisado. Para escapar, é necessário passar em um teste de Atletismo ou Acrobacia (DT 20).
5	Espinheiro	Dois dos personagens, determinados aleatoriamente, se ferem em espinheiros, sofrendo 2d4 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 20 reduz à metade).
6	"Pacote" aéreo	Um dos personagens, determinado aleatoriamente, é atingido pelas necessidades fisiológicas de uma ave que cruza a região. Ele fica alquebrado e sofre –2 em testes baseados em Carisma até se limpar.

RECURSOS

Há 3 recursos que os participantes precisam recolher ao redor da arena para manter sua sobrevivência: água, comida e sucata.

Água. Até a conclusão de cada dia, cada participante precisa consumir ao menos 1 unidade de água. Se não fizer isso, seus PV máximos são reduzidos em 10 pelo dia seguinte. Recuperar esses PV máximos exige consumir 1 unidade de água além do necessário ao final do dia seguinte. 1 unidade de água ocupa 1 espaço e é um item de categoria 0.

Comida. Como água, mas se não for consumida diminui os PE máximos em 10. 1 unidade de comida ocupa 1 espaço e é um item de categoria 0.

Sucata. Um termo genérico para tábuas de madeira, chapas de metal, pregos, arames, motores, galões de gasolina, baterias e outros objetos que podem ser usados para melhorias na base. 1 unidade de sucata ocupa 1 espaço e é um item de categoria 0.

FOME E SEDE

As regras de fome e sede de **OPRPG**, p. 292 continuam se aplicando normalmente. Os efeitos causados pela falta de consumo de água e comida descritos nos recursos é uma particularidade adicional do Hexatombe. — Sim. Ele é cruel.

Procurar Recursos

Ao chegar em um novo ambiente, personagens podem fazer um teste de Investigação para encontrar recursos perdidos nos arredores. Cada personagem só pode fazer um único teste para vasculhar os pontos desejados do local e o resultado determina a quantidade de recursos encontrados, como descrito na tabela a seguir.

O personagem pode usar outra perícia que não Investigação, desde que o jogador consiga justificar seu uso para a procura. Por exemplo, Atletismo para vasculhar escombros pesados, Ocultismo para buscar entre tomos ritualísticos, Religião para investigar um altar em uma capela.

RECURSOS ENCONTRADOS

1D12	TESTE 15+	TESTE 20+	TESTE 25+
1	Comida	Bandagem	Bússola
2	Sucata	Incenso	Caixa de Ferramentas
3	Água	Pedra de Amolar	Kit de Escalada
4	Bandagem	Comida	Catalisador Ampliador (*SaH*, p. 44)
5	Incenso	Sucata	Catalisador Perturbador (*SaH*, p. 44)
6	Dose de Álcool	Água	Catalisador Potencializador (*SaH*, p. 44)
7	Balas Curtas	Bússola	Comida
8	Balas Longas	Caixa de Ferramentas	Sucata
9	Cartuchos	Dose de Álcool	Água
10	Catalisador Ampliador (*SaH*, p. 44)	Balas Curtas	Pedra de Amolar
11	Catalisador Perturbador (*SaH*, p. 44)	Balas Longas	Munição Explosiva
12	Catalisador Potencializador (*SaH*, p. 44)	Cartuchos	Dinamite (*SaH*, p. 41)

Novos Itens de Recursos

Bandagem. Tecido eficiente para estancar sangramentos. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar 2d4+2 PV e remover a condição sangrando em você ou em um ser adjacente.

Bússola. Instrumento de navegação e orientação baseado em propriedades magnéticas. Este item é um utensílio que fornece +2 em Sobrevivência para se guiar e não se perder.

Caixa de Ferramentas. Caixa metálica com ferramentas mecânicas diversas. Este item é um utensílio que fornece +2 em Profissão, desde que faça sentido o teste ser auxiliado por essas ferramentas.

Dose de Álcool. Substância antisséptica útil para limpar feridas ou causar incêndios. Você pode gastar uma ação padrão e este item para receber +2 em testes contra infecções e doenças transmitidas por contato. Se aplicado junto com uma bandagem, aumenta a cura da bandagem para 2d8+2 PV. Além disso, pega fogo facilmente, mas não o suficiente para causar explosões.

Incenso. Substância aromática de origem vegetal, queimada para liberar fumaça perfumada em rituais religiosos, meditação, aromaterapia ou purificação. Você pode gastar uma ação de interlúdio para queimar o incenso. Todos os personagens na mesma cena de interlúdio recuperam 1d4 PE. Só é possível se beneficiar desse efeito uma vez por dia.

Kit de Escalada. Corda dinâmica e equipamentos de segurança essenciais como sapatilhas, cadeirinha, capacete, freio, mosquetões, fitas e saco de magnésio para melhorar a aderência. Este item é um utensílio que fornece +2 em Atletismo para escalar.

Pedra de Amolar. Ferramenta abrasiva, natural ou sintética, usada para restaurar o fio de lâminas. Você pode gastar uma ação de interlúdio para amolar uma arma corpo a corpo de corte ou perfuração. O item causa +1d4 pontos de dano do mesmo tipo na primeira cena, após ser amolado, em que for usado.

NOVOS ITENS DE RECURSOS

NOME	CATEGORIA	ESPAÇOS
Bandagem	I	0,5
Bússola	I	1
Caixa de Ferramentas	I	2
Dose de Álcool	I	0,5
Incenso	I	0,5
Kit de Escalada	I	2
Pedra de Amolar	I	0,5

ENCONTROS

Os encontros são divididos em quatro tipos: diurnos de base, noturnos de base, diurnos de exploração e noturnos de exploração. Durante as fases de execução e conclusão em um dia de Hexatombe, as demais equipes, além dos protagonistas, também agem com suas próprias estratégias e armadilhas.

Encontros Noturnos de Base

Escolha ou role 1d6 para escolher entre as opções a seguir:

1-2 Acerto de contas: conforme a noite cai, o membro de uma equipe rival chega cobrando uma luta um contra um.

3-4 Sobrevivente: um grito pode ser ouvido à distância, se aproximando cada vez mais da base dos personagens. Eventualmente, um sobrevivente muito ferido chega sozinho clamando por ajuda... ou será que é uma armadilha?

5-6 Caçadores: três membros de uma equipe rival chegam para atacar o sacrifício dos personagens. Eles irão embora assim que um sacrifício for realizado.

Encontros Diurnos de Base

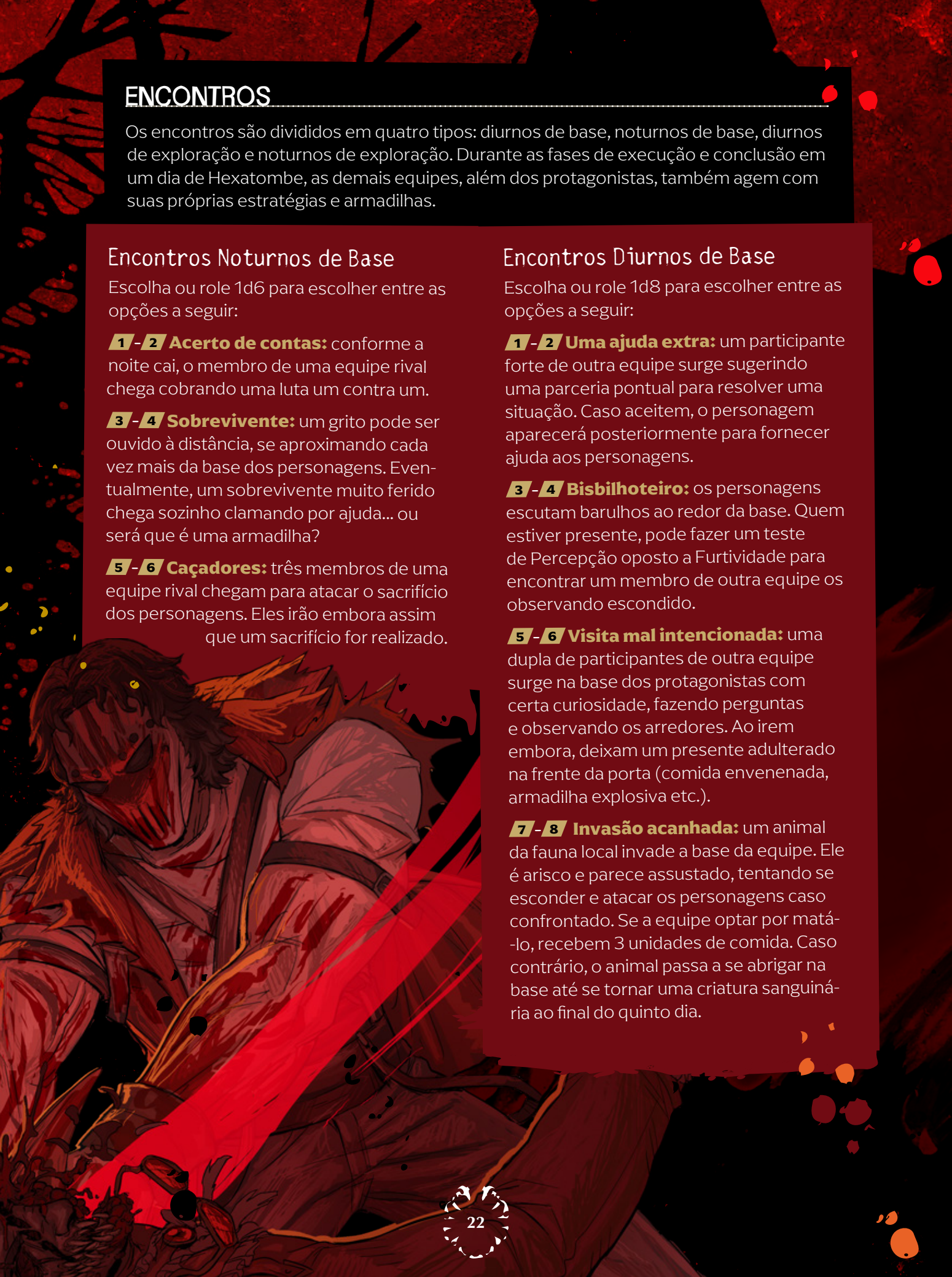
Escolha ou role 1d8 para escolher entre as opções a seguir:

1-2 Uma ajuda extra: um participante forte de outra equipe surge sugerindo uma parceria pontual para resolver uma situação. Caso aceitem, o personagem aparecerá posteriormente para fornecer ajuda aos personagens.

3-4 Bisbilhoteiro: os personagens escutam barulhos ao redor da base. Quem estiver presente, pode fazer um teste de Percepção oposto a Furtividade para encontrar um membro de outra equipe os observando escondido.

5-6 Visita mal intencionada: uma dupla de participantes de outra equipe surge na base dos protagonistas com certa curiosidade, fazendo perguntas e observando os arredores. Ao irem embora, deixam um presente adulterado na frente da porta (comida envenenada, armadilha explosiva etc.).

7-8 Invasão acanhada: um animal da fauna local invade a base da equipe. Ele é arisco e parece assustado, tentando se esconder e atacar os personagens caso confrontado. Se a equipe optar por matá-lo, recebem 3 unidades de comida. Caso contrário, o animal passa a se abrigar na base até se tornar uma criatura sanguinária ao final do quinto dia.



Encontros Diurnos de Exploração

Escolha ou role 1d10 para escolher entre as opções a seguir:

1-2 Fogo cruzado: ao chegar em um novo ambiente, os personagens se vêem no meio de um fogo cruzado entre duas outras equipes. Os personagens podem decidir ajudar uma das equipes ou simplesmente não se envolver.

3-4 Negociação: os personagens encontram uma dupla de outra equipe vasculhando o local. Caso queiram poupar esforços, podem tentar negociar com eles e dividir os recursos encontrados. A categoria de atitude da dupla depende da relação entre as equipes até então.

5-6 Encontro às escondidas: os personagens encontram dois participantes de equipes distintas em um encontro secreto.

7-8 Pedágio: um participante forte de uma equipe rival surge no meio do caminho, exigindo os seus recursos em troca de saírem com vida. Os personagens devem entregar toda a comida e água que carregarem no momento ou lutar pelos seus ítens.

9-10 Armadilha: ao chegarem em um novo ambiente, são surpreendidos por uma armadilha debilitante que impossibilita sua fuga (arame farpado, armadilha de caça, fosso camuflado etc.), podendo fazer testes para percebê-la e evitá-la como descrito na armadilha. Logo, três membros de uma equipe rival aparecem para questioná-los e ameaçá-los.

Encontros Noturnos de Exploração

Escolha ou role 1d8 para escolher entre as opções a seguir:

1-2 Armadilha: ao chegarem em um novo ambiente, são surpreendidos por uma armadilha debilitante que impossibilita sua fuga (arame farpado, armadilha de caça, fosso camuflado etc.), podendo fazer testes para percebê-la e evitá-la como descrito na armadilha. Logo, três membros de uma equipe rival aparecem para questioná-los e ameaçá-los.

3-4 Predador noturno: um animal perigoso da região decide se alimentar de algum membro do grupo. Os personagens precisam fazer um teste de Percepção oposto a Furtividade do animal. Quem falhar fica surpreendido na primeira rodada do combate.

5-6 Criatura noturna: uma criatura paranormal ataca o grupo. Os personagens precisam fazer um teste de Percepção oposto a Furtividade da criatura. Quem falhar fica surpreendido na primeira rodada do combate.

7-8 Confronto antecipado: uma equipe adversária planejava atacar outra na tentativa de matar um sacrifício, mas antes de chegarem em seu objetivo, acabam trombando com os personagens no caminho. Se não houver um sacrifício dos personagens presente, pode haver uma solução através do diálogo. Caso contrário, haverá um combate até um sacrifício ser morto.

INTENÇÕES

Quando um sacrifício é feito, o seu estigma preenche toda a área do Hexatombe, afetando as intenções daqueles que ainda vivem.

O estigma designa uma Intenção: um sentimento racionalizado que, se realizado, oferecerá uma recompensa àqueles que a cumprirem, unindo a lógica do Conhecimento com os impulsos do Sangue.

ESTIGMA	MISSÃO	MANDAMENTO	RECOMPENSA
DESEJO, AMBIÇÃO, INVEJA	Encare a morte e recupere-se por completo, e será recompensado à altura.	*"Encare o limiar e retorne à tua forma prístina."*	Após cair morrendo pela primeira vez no dia, você recebe +15 PV temporários e levanta, retornando à luta.
RANCOR, FRUSTRAÇÃO, ANSIEDADE, IRA	Mate duas pessoas no mesmo dia e será recompensado à altura.	*"Liberta tua cólera primordial e aniquila a díade."*	Quando causa dano, você causa +5 pontos de dano do mesmo tipo.
OBSESSÃO, SERVIDÃO, PAIXÃO	Seja gravemente ferido por um membro da sua própria equipe e será recompensado à altura.	*"Testifica tua lealdade e sangra sob as mãos de teu vínculo."*	Você recebe RD 5.
CULPA, VERGONHA, ARREPENDIMENTO, SOFRIMENTO	Deixe um aliado morrer quando ele poderia ter sido salvo e será recompensado à altura.	*"Carrega o fardo daquele sucumbido em teu amparo."*	Recebe um poder de quem morreu.
PRAZER, EUFORIA, LUXURIA, GULA	Consuma 3 águas e 3 comidas na mesma noite e será recompensado à altura.	*"Farta-te em um banquete superior à tua fome e sorva insaciável além da tua sede."*	Você recebe +10 PV máximos.
ORGULHO, DESPREZO, ARROGÂNCIA	Mate alguém sem que essa pessoa te fira e será recompensado à altura.	*"Abata incólume o indigno que ousaria te flagelar."*	Você recebe +10 PE máximos.

ALIADOS EM PERIGO

Essa é uma regra opcional para a mecânica de Aliados (*OPRPG*, p. 170) apresentada em *Hexatombe*.

Algumas missões são mais arriscadas que outras. Levar NPCs queridos para a linha de frente pode resultar em algumas perdas significativas. Com a aplicação dessa regra, o risco de morte dos aliados que acompanham os agentes durante perigos aumenta muito. Eles se tornam uma nova responsabilidade para os jogadores durante suas investigações.

Como na regra original, aliados seguem sem estatísticas como PV ou PE, porém podem sofrer danos sempre que a sua habilidade for utilizada em uma situação que o colocaria em risco, como em combates, perseguições ou cenas de furtividade. Quando isso acontecer, o jogador responsável por usar a habilidade do aliado rola 1d6. Se o resultado for par, o aliado segue intacto ou recebe danos insignificantes demais para afetá-lo negativamente. Se o resultado for ímpar, o aliado se feriu. Se um aliado se ferir duas vezes na mesma cena, ele morre.

O DIA FINAL

Você fez de tudo. Olhou fundo nos olhos daqueles que cruzaram o seu caminho e se banhou merecidamente com o sangue de seus sacrifícios. Houve raiva, paixão, ânsia, mas tudo isso com uma justificativa, uma recompensa à altura de seu esforço. Com o luar rubro pintando o céu noturno, a noite final do Hexatombe se aproxima, enunciado um último banho de sangue. Não se preocupe, isso não é o fim, apenas um novo começo.

No dia final do Hexatombe, a arena é completamente tomada pelas intenções da Coroa de Espinhos, transformando enfim o local em um verdadeiro Inferno. Uma presença perturbadora faz com que tudo ao redor pareça repulsivo, sujo e corrompido. Fragmentos dos estigmas surgem nas extremidades de cada construção, decorando as estruturas como se quisesse tomá-las para si. Como se já não bastasse, a fauna local será agressiva, agora completamente corrompida e distorcida pelo Sangue. As criaturas caminham em hordas desgovernadas que devoram e massacram tudo o que encontrarem pelo caminho.

Falhar em um teste de jornada durante o dia final do Hexatombe provoca automaticamente um encontro com alguma criatura infernal.

Na distância, é possível ver as presas que demarcam o fim da arena se aproximando e trazendo ruínas do local consigo, afunilando lentamente as terras até que o espaço seja pequeno o suficiente para que todos os sobreviventes se encontrem para a batalha final.

O SACRIFÍCIO FINAL

Conforme as regras previamente estabelecidas, somente seis participantes devem estar presentes para o sacrifício final. Caso haja mais do que seis sobreviventes durante o dia final, ele seguirá normalmente até que o número necessário seja atingido, assim iniciando a batalha final pela Coroa de Espinhos.

Quando apenas seis restarem na arena, incluindo o último marcado como sacrifício, será ouvido o rugido feroz do Sino, como nunca antes presenciado. A terra inteira tremerá e a realidade começará a vibrar com as intenções impregnadas ao redor do grande símbolo do Hexatombe que surgirá naturalmente abaixo dos pés daqueles que ainda estiverem vivos.

Todos os seis últimos participantes herdam o último estigma da Coroa de Espinhos. Qualquer um pode ser um sacrifício durante a noite final.

Como prometido, após a realização do sacrifício final, o ritual será concluído e um desejo será concedido à todos os sobreviventes, caso aceitem o novo começo. Contudo, é importante ressaltar algumas coisas:

- Nada que foi tocado pela Morte por voltar ao que era antes.
- O pedido pode ser interpretado da maneira mais cínica e repulsiva possível, principalmente se não for detalhado como deveria.
- Você não deveria se envolver com o Diabo.

AMEAÇAS DO HEXATOMBE

A interferência na Realidade causada pela entidade de Sangue durante o Hexatombe deforma e corrompe a flora e fauna local.

Nos eventos da stream, nos deparamos com a presença do Quibungo (*SaH*, p. 142), zumbis de Sangue (*OPRPG*, p. 202 e 203), e duas espécies de animais da região que você pode ler a seguir.

ARARA-VERMELHA

A arara-vermelha apresenta uma plumagem predominantemente em um tom de vermelho vivo e intenso, que recobre toda a sua cabeça, peito e a parte superior do dorso. Ao abrir as asas, revela-se um contraste vibrante de cores primárias: as penas das coberturas médias exibem um amarelo cintilante, por vezes com pontas esverdeadas, seguidas pelas penas das extremidades em um azul profundo e saturado. Tem bico grande, robusto e curvado com a mandíbula superior em tom marfim claro e a inferior em preto fosco.

ANIMAL • PEQUENO • VD 10

SENTIDOS Percepção 2d20+5
Iniciativa 2d20+5

DEFESA 12

Fortitude d20 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** 2d20

PV 8 | Machucado 4

DESLOCAMENTO 3m | 2❑, voo 9m | 6❑

AGI	2	**INT**	0	**VIG**	1
FOR	1	**PRE**	2		

E DO NADA O vôo rasante da arara-vermelha é capaz de pegar qualquer um de surpresa. Durante a primeira rodada de combate, todos os seres que agirem após a arara-vermelha na ordem de iniciativa ficam desprevenidos contra ela.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

BICADA Corpo a corpo

Teste 2d20+5 | Dano 1d6+2 perfuração

ARRANHÃO Corpo a corpo x2

Teste 2d20+5 | Dano 1d4+2 corte

ARARA-DEVORADA

Esta variação da arara-vermelha foi tomada pelo Sangue e terrivelmente corrompida. Seu tamanho aumenta, garras surgem de suas asas, presas se manifestam de seu bico e ossos rompem a pele na forma de estacas proeminentes. Uma das mais belas criaturas do Brasil, transformada em uma atrocidade sanguinolenta.

Arara-devorada

SANGUE
CRIATURA • MÉDIO
VD 80

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 20 • 3d8 mental • NEX 40% é imune

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa 3d20+10

DEFESA 21

Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2d20

PV 120 | Machucado 60

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

DESLOCAMENTO 9m | 6❑, voo 12m | 8❑

AGI	3	**INT**	0	**VIG**	2
FOR	2	**PRE**	2		

E DO NADA O vôo rasante da arara-devorada é capaz de pegar qualquer um de surpresa. Durante a primeira rodada de combate, todos os seres que agirem após a arara-devorada na ordem de iniciativa ficam desprevenidos contra ela.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

BICADA Corpo a corpo
Teste 3d20+5 |
Dano 1d8+5 perfuração + 1d8 Sangue

GARRAS Corpo a corpo x2
Teste 3d20+5 | Dano 1d6+5 corte

LIVRE ◆ **AGARRÃO**
Se acertar um ataque com suas garras, a arara-devorada pode usar seus braços extras para agarrar a vítima (teste 3d20+7).

COMPLETA ❖
PENAS AFIADAS
A arara-devorada abre suas asas e solta um grito amedrontador enquanto expele suas penas como uma rajada de lâminas, atingindo todos os seres em um raio de 9m (Reflexos DT 20 evita). Seres atingidos devem rolar 1d6 para descobrir qual cor de pena os atinge:

1 - 2 Pena vermelha: corta como uma navalha afiada (fica sangrando).

3 - 4 Pena azul: atrofia os músculos que corta (fica lento até recuperar qualquer quantidade de PV).

5 - 6 Pena amarela: expele um veneno debilitante (fica fraco até o fim da cena ou ser alvo de um efeito que remova veneno).

Arara-infernal

SANGUE
CRIATURA • GRANDE VD 120

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 23 • 4d6 mental • NEX 50% é imune

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa 4d20+10

DEFESA 26

Fortitude 3d20+10 | **Reflexos** 4d20+10
Vontade 2d20+5

PV 220 | Machucado 110

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

DESLOCAMENTO 12m | 8❑, voo 15m | 10❑

AGI	4	**INT**	0	**VIG**	3
FOR	2	**PRE**	2		

E DO NADA O vôo rasante da arara-infernal é capaz de pegar qualquer um de surpresa. Durante a primeira rodada de combate, todos os seres que agirem após a arara-infernal na ordem de iniciativa ficam desprevenidos contra ela.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

BICADA Corpo a corpo

Teste 4d20+10 | Dano 1d10+10 perfuração + 1d10 Sangue

GARRAS Corpo a corpo x4

Teste 4d20+10 | Dano 1d8+10 corte

LIVRE ❖ **AGARRÃO**

Se acertar um ataque com suas garras, a arara-infernal pode usar seus braços extras para agarrar a vítima (teste 4d20+12).

MOVIMENTO ❖ **MASTIGAR**

A arara-infernal pode mastigar um ser agarrado por ela com sua bocarra abdominal. O ser sofre 6d10 pontos de dano de Sangue (Fortitude DT 23 reduz à metade). Um ser que fique morrendo por essa habilidade é completamente mastigado e engolido, e a arara-infernal recupera 2d10 PV.

COMPLETA ❖ **PENAS AFIADAS**

A arara-infernal abre suas asas e solta um grito amedrontador enquanto expele suas penas como uma rajada de lâminas, atingindo todos os seres em um raio de 9m (Reflexos DT 23 evita). Seres atingidos devem rolar 1d6 para descobrir qual cor de pena os atinge:

1 - 2 Pena vermelha: corta como uma navalha afiada (perde 2d6 PV e fica sangrando).

3 - 4 Pena azul: atrofia os músculos que corta (perde 2d6 PV e fica lento até recuperar qualquer quantidade de PV).

5 - 6 Pena amarela: expele um veneno debilitante (perde 2d6 PV e fica fraco até o fim da cena ou ser alvo de um efeito que remova veneno).

JAGUATIRICA

Este felino tem porte pequeno e esguio, como um gato doméstico, mas com uma silhueta mais alongada e elegante. Sua pelagem é densa e macia, apresentando uma coloração de fundo que varia entre o amarelo-acinzentado e o pardo-claro, servindo como base para um padrão complexo de manchas escuras que se distribuem por todo o corpo. A cabeça é pequena, adornada por orelhas arredondadas. Na face, linhas escuras partem do canto dos olhos grandes e expressivos, que costumam exibir íris em tons de âmbar ou dourado.

ANIMAL ◆ **PEQUENO** ◆ **VD 10**

SENTIDOS Percepção d20+5 | Iniciativa 2d20+5

DEFESA 13

Fortitude d20 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** d20

PV 16 | Machucado 8

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AGI	2	**INT**	0	**VIG**	1
FOR	1	**PRE**	1		

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA Corpo a corpo

Teste 2d20+5 | Dano 1d6+2 corte

ARRANHAR Corpo a corpo x2

Teste 2d20+5 | Dano 1d4+2 corte

MOVIMENTO ❖ **PULO DO GATO**

O gato pula na direção de um alvo em alcance curto. Caso faça uma ação de agredir com mordida ou arranhar no mesmo turno, causa +1d4 pontos de dano adicional. Se o alvo estiver desprevenido, esta habilidade pode ser usada como ação livre uma vez por rodada.

FELINO-DEVORADO

O que foi uma fofa jaguatirica agora não passa de uma monstruosidade felina de Sangue. Os músculos violentamente dilatados foram tomados por veias pulsantes expostas, a cauda alongada expele um osso pontiagudo na ponta e a cabeça foi completamente deformada: duas bocas dentadas, com ossos expostos e pontiagudos destruíram totalmente sua face.

Felino-devorado

SANGUE
CRIATURA • MÉDIO VD 80

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 20 • 3d8 mental • NEX 40% é imune

SENTIDOS Percepção 2d20+10 | Iniciativa 3d20+10

DEFESA 23

Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2

PV 140 | Machucado 70

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AGI	3	**INT**	0	**VIG**	2
FOR	2	**PRE**	2		

CAMUFLAGEM PERVERSA Assim como outros predadores da natureza, o felino-devorado molda seu corpo com características que dificultam sua caça e compreensão, como olhos falsos, crânios expostos em locais impossíveis e patas invertidas. Em termos de regras, o felino-devorado está sempre sob efeito de camuflagem leve. Além disso, uma vez por cena, quando for alvo de um acerto crítico, pode ignorar os efeitos críticos e considerá-lo um ataque comum. Finalmente, testes para percebê-lo ou seguir seus rastros recebem penalidade de –d20.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDAS Corpo a corpo x2

Teste 3d20+10 | Dano 1d8+5 corte + 1d8 Sangue

GARRAS Corpo a corpo x2

Teste 3d20+10 | Dano 1d6+5 corte

MOVIMENTO ❖ **PULO DO FELINO**

O felino-devorado pula na direção de um alvo em alcance curto. Caso faça uma ação de agredir com mordidas ou garras no mesmo turno, causa +1d8 pontos de dano adicional. Se o alvo estiver desprevenido, esta habilidade pode ser usada como ação livre uma vez por rodada.

PADRÃO ❖ **CHICOTADA PERFURANTE**

O felino-devorado usa sua cauda afiada para perfurar e puxar um ser em alcance curto. O alvo sofre 4d8 pontos de dano de Sangue, fica caído e é movido para um espaço desocupado dentro de alcance curto a escolha do felino-devorado (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade e evita condição e movimento).

FELINO-INFERNAL

Esta é a forma mais aterrorizante do felino-devorado. Ele fica ainda maior e mais forte, sua cauda aumenta e o que eram duas bocas dentadas se abrem como uma flor diabólica com ossos pontiagudos para todos os lados.

Arara-infernal

SANGUE
CRIATURA • GRANDE VD 120

PRESENÇA PERTURBADORA
DT 23 • 4d6 mental • NEX 50% é imune

SENTIDOS Percepção 2d20+10 | Iniciativa 4d20+10

DEFESA 28

Fortitude 3d20+10 | **Reflexos** 4d20+10
Vontade 2d20+5

PV 230 | Machucado 125

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

DESLOCAMENTO 12m | 8❑

AGI 4 FOR 2 INT 0 PRE 2 VIG 3

AGI	4	**INT**	0	**VIG**	3
FOR	2	**PRE**	2		

CAMUFLAGEM PERVERSA Assim como outros predadores da natureza, o felino-infernal molda seu corpo com características que dificultam sua caça e compreensão, como olhos falsos, crânios expostos em locais impossíveis e patas invertidas. Em termos de regras, o felino-infernal está sempre sob efeito de camuflagem leve. Além disso, uma vez por cena, quando for alvo de um acerto crítico, pode ignorar os efeitos críticos e considerá-lo um ataque comum. Finalmente, testes para percebê-lo ou seguir seus rastros recebem penalidade de –2d20.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDAS Corpo a corpo x2

Teste 4d20+10 | Dano 2d8+5 corte + 2d8 Sangue

GARRAS Corpo a corpo x2

Teste 4d20+10 | Dano 2d6+5 corte

MOVIMENTO ❖ **PULO DO FELINO**

O felino-infernal pula na direção de um alvo em alcance curto. Caso faça uma ação de agredir com mordidas ou garras no mesmo turno, causa +2d8 pontos de dano adicional. Se o alvo estiver desprevenido, esta habilidade pode ser usada como ação livre uma vez por rodada.

PADRÃO ❖ **BOCA DA LOUCURA**

O felino-infernal tenta envolver a cabeça de um ser adjacente com sua própria cabeça dentada. O alvo faz um teste de Reflexos (DT 23). Se falhar, fica agarrado e sofre 4d6 pontos de dano de Sangue e 4d6 pontos de dano mental. Enquanto permanecer agarrado, o alvo sofre o dano novamente no início dos turnos do felino-infernal supremo. Para se soltar, precisa gastar uma ação e passar em um teste de Acrobacia, Atletismo ou Luta (DT 23). Enquanto estiver agarrando um ser, o felino-infernal não pode usar suas mordidas.

PADRÃO ❖ **CHICOTADA PERFURANTE**

O felino-infernal usa sua cauda afiada para perfurar e puxar um ser em alcance curto. O alvo sofre 6d8 pontos de dano de Sangue, fica caído, sangrando e é movido para um espaço desocupado dentro de alcance curto a escolha do felino-infernal (Reflexos DT 23 reduz o dano à metade e evita condições e movimento).

Os MASCARADOS

Por Guilherme Dei Svaldi, Miguel Souza e Stefano P.

Para se infiltrar no Hexatombe, a Ordo Realitas realizou uma de suas operações mais arriscadas: transferiu a consciência de cinco agentes para os corpos de cinco assassinos em série. Ao fazer isso, criou a equipe conhecida como os Mascarados.

Ao longo dos seis dias do Hexatombe, o grupo sobreviveu em uma tensão constante, com seus membros divididos entre a moralidade dos agentes e os instintos sanguinários dos corpos que agora habitavam.

No fim, alguns emergiram como vencedores desta competição demoníaca. Ao decidirem realizar o sacrifício final, abandonaram a sua missão para se tornarem dignos de realizar seus desejos... mas a que custo?

Os Assassinos

Para conhecer verdadeiramente a equipe dos Mascarados, temos que entender dois grupos de indivíduos. O primeiro deles é composto pelos assassinos – os corpos ocupados pelos agentes.

JONAS AGUIAR

O mundo de Jonas começa a tomar forma em meio ao caos do sistema de adoção. Antes disso, só o que ele lembra é desespero e gritos de horror. Apesar de aparentar ser uma criança quieta e inofensiva, sempre que estava prestes a ser adotado, toda fúria guardada dentro dele vinha à tona, assustando os pais em potencial. Jonas os separava entre os puros e os impuros. Era como se ele estivesse escolhendo seus pais adotivos, e não o contrário.

Um dia, surgiu no Conselho Tutelar um casal nada convencional. Eugênio e Alice Lucina, eles se chamavam. Apesar de dizerem ter menos de 30 anos, suas expressões enrugadas e roupas carolas e fora de moda faziam parecer muito mais que isso. Jonas ouvia os murmurinhos entre as assistentes sociais, certas de que o menino faria da vida deles um inferno.

Mas não. A voz daquela mulher magra, de estranhos olhos arregalados e cabelo desgrenhado, por algum motivo lhe hipnotizou. Ela não o tratava como uma criança. Era estranho, ela era a primeira que o tratou como um igual — alguém com propósito. “Eu sinto que vamos estar juntos... até o final.”

O coração de Jonas aqueceu.

Pela primeira vez, ele sentiu que teria um lar.

Entretanto, a burocracia se colocaria em seu caminho. Juiz atrás de juiz negava a guarda para o casal Lucina, fazendo sérias alegações sobre o passado dos dois... coisas que o menino não era capaz de entender.

Uma noite, enquanto ele dormia em seu quarto temporário em uma casa-lar, ele ouviu uma batida no vidro. Era ela: o cabelo era indistinguível contra a luz da lua. Gritos começaram a ser ouvidos nos corredores. Jonas não se assustou, quase como se soubesse o que acontecia lá fora. Logo, a porta de seu quarto se abriu e um homem mascarado, carregando um machado, surgiu em sua frente e o pegou no colo.

Quando entrou no carro, viu aquele sorriso gigantesco que tanto o confortava. A família estava completa.

A vida no rancho era pitoresca. Eugênio e Alice operavam um acampamento à beira do Lago Diamante, no norte do Paraná, e Jonas aprendeu a amar a vida ao ar livre. Alice era muito religiosa, o marido nem tanto. Seus novos pais, que insistiam em serem chamados de mestres por Aguiar, lhe ensinaram a caçar e a compreender a diferença entre os "puros" e "impuros", os "dignos" e os "indignos". Em resposta, o menino vinha demonstrando uma aptidão enorme pra isso, o que causava uma empolgação desmedida no casal. Jonas sabia que eles eram estranhos, sempre isolados dos vizinhos, com mudanças de humor bruscas que terminavam em abuso físico — normalmente para cima dele —, mas os amava mesmo assim.

Certo dia, Eugênio o acordou cedo para o envolver numa de suas atividades preferidas: pescar no Lago Diamante, uma desculpa para Eugênio continuar testando os limites de Jonas. O mestre afogava Aguiar constantemente em sua busca para prová-lo digno, mas, neste fatídico dia, Eugênio passou dos limites e Aguiar, movido pelo genuíno medo da morte, revidou. O jovem não imaginava que ao bater a cabeça de Eugênio no barco repetidas vezes, o homem sofreria uma convulsão e afogaria até a morte. A relação de Jonas com a água nunca mais foi a mesma.

O clima no Acampamento Lua da Benquerença mudou depois disso. Jonas não era capaz de pôr em palavras, mas persistia no ar o sentimento de que Alice o culpava pelo ocorrido. As refeições eram feitas em silêncio, quando muito interrompidas por uma oração da mulher.

Uma noite, Jonas acordou e encontrou a mãe em frente ao casarão, desenhando símbolos no chão, em frente a duas máscaras de madeira. Ela murmurou algumas palavras sobre o Outro Lado e como ele traria “algo maior”. Alice encarou as máscaras e sinalizou para que Jonas escolhesse uma. Como se já soubesse a resposta certa para essa etapa de seu treinamento, ele não pegou nenhuma. Foi atrás de madeira, ferramentas e tinta, passando as próximas horas montando seu próprio futuro rosto. “Então você será o Mutilador Noturno...”, disse ela apontando para algumas luzes no chalé próximo ao lago, “e esta madrugada, você aprenderá porquê.”

Matar pessoas não era tão diferente de animais — os gritos, o desespero, a recompensa da caçada. Quando Aguiar não sabia o que fazer, Alice o ensinava, mesmo que de maneira brusca, anotando suas instruções em uma caderneta vermelha.

O treinamento era intenso. Os exercícios. Os testes. O Sangue. Mas ser o Mutilador Noturno era recompensador. Havia muita limpeza a fazer no mundo.

Quando entrou para a academia da polícia paranaense, Jonas sabia que iria ascender ali. Os cadetes eram fracos, indisciplinados. Impuros. Ele era o destaque em todos os módulos. Menos o de natação, obviamente.

A volta para Inquisidor do Vale — agora já como o patrulheiro Aguiar — foi inusitada. Aguiar percebeu que a luz no casarão no topo do rancho estava ligada, mesmo àquela hora da madrugada. Na mesa da cozinha, ele encontrou a mãe fumando um cigarro, e um rapaz magro, de aparência perturbadora. Eles discutiam algo que Jonas não conseguia compreender ao certo. Então, Alice se levantou e foi para seu quarto. Antes de sair, o rapaz se aproximou e apontou para um grande símbolo desenhado na mesa, junto de pergaminhos.

O símbolo se tornou uma obsessão na cabeça de Aguiar. Ao ler os pergaminhos que falavam de um grande ritual capaz de realizar qualquer desejo, ele entendia o que precisava fazer. Provar sua dignidade. Se livrar dos indignos.

Na primeira oportunidade que pode, ele apresentou ao delegado Tobias o caso da "Caçadora de Gente", associando inúmeros desaparecimentos na região com sua presença no Lua da Benquerença. O peixe mordeu a isca. Era uma jogada arriscada, mas Jonas sabia que era o certo.

Naquela noite, sua viatura estacionou em frente à casa em que cresceu. Alice sentava em uma cadeira de balanço, rindo para si mesma como uma maníaca. O delegado tentou explicar a ela o que o trazia ali, mas ela o ignorou, lançando um penetrante olhar para Jonas. Ela entendia. Sempre entendeu.

Na saída da casa, Tobias ordenou que Jonas acompanhasse a assassina na traseira da van policial. Ambos sentaram em silêncio por um tempo, mesmo cientes de que ninguém os ouviria dali. Finalmente, Alice o encarou. Ela não queria passar o resto de seus dias atrás das grades. "Eu te treinei para limpar o mundo. Há uma assassina na sua frente."

Jonas respirou fundo. Era difícil, mas precisava ser feito. Ele lembrou daquela primeira tarde no Conselho Tutelar. Daquela voz esganiçada, mas confortante. Da promessa que ela lhe fez. Ela era indigna.

Ele saltou sobre a mãe, asfixiando-a. Ela permanecia calma enquanto o rosto ia se tornando vermelho como o sangue. Aos poucos, seus grandes olhos foram perdendo a vida. Então, seu corpo ficou inerte.

Aguiar a matara. A única pessoa que o amara em toda a vida. Mas não importava. Havia um propósito maior. A mão confortante. Limpar o mundo. O sorriso tão genuíno. Se tornar seu defensor. Sua mãe. Nenhum verme poderia ficar em seu caminho.

NINGUÉM ERA MAIS DIGNO DE BUSCAR A VERDADEIRA JUSTIÇA DO QUE O MUTILADOR NOTURNO.

MASCARADOS NO HEXATOMBE

As fichas dos personagens e NPCs de Hexatombe disponibilizadas nos Arquivos Secretos são diferentes das versões usadas na stream. As fichas da stream são feitas levando-se em conta particularidades do show — especificamente, o fato de que cada episódio tem um limite de tempo e a série como um todo tem um limite de episódios — e, no geral, possuem mais dano e menos pontos de vida, para fazer os combates serem mais rápidos. Já as fichas de Arquivos Secretos são feitas para serem usadas em mesas normais, sem essas limitações, e não possuem esses modificadores.

JONAS AGUIAR

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 20 +5 | Iniciativa 2d20+5

DEFESA 21

Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** 20+5

PV 120 | Machucado 60

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Adestramento 2d20+5, Atletismo 3d20+10, Crime 2d20+5, Enganação 2d20+5, Furtividade 2d20+5, Investigação 20+5, Pilotagem 2d20+5, Sobrevivência 20 +5

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MACHADO Corpo a corpo x2
Teste 3d20+10, crítico x3
Dano 1d8+10 corte + 1d8 Sangue (multiplica em caso de crítico) e fica sangrando

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

REVÓLVER À distância x2 - CURTO
Teste 2d20+10, crítico 19/x3
Dano 2d6+10 balístico

REAÇÃO ❖ **REVIDAR**

Uma vez por rodada, quando um ataque contra Jonas erra, ele pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.

LIVRE ❖ **GOLPE CRUEL**

Uma vez por rodada, ao atacar, Jonas pode aplicar um golpe cruel para receber +5 no teste de ataque e na rolagem de dano.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**

Jonas desperta sua intenção assassina (veja a ficha Mutilador Noturno, p. 40).

PADRÃO ❖ **PREDADOR DE SANGUE**

Jonas memoriza o odor de uma vítima, recebendo +20 em testes para rastreá-la, percebê-la e atacá-la. Ele precisa de uma fonte do odor da vítima (como um pedaço rasgado da roupa) para usar este poder e só pode memorizar uma vítima por vez.

PODER DE INTENÇÃO

FILHO DA DOR

REAÇÃO ❖ Quando Jonas for ferido três vezes, (cada ferimento precisa causar pelo menos 5 pontos de dano), ele pode ativar este poder para receber RD 25. Entretanto, enquanto este poder estiver ativo, Jonas perde 5 PV no início de seus turnos.

MUTILADOR NOTURNO

PESSOA • MÉDIO • VD 140

SENTIDOS Percepção 20 +10 | Iniciativa 2d20+10

DEFESA 29

Fortitude 2d20+10 | **Reflexos** 2d20+10 | **Vontade** d20+10

PV 260 | Machucado 130

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Adestramento 2d20+10, Atletismo 3d20+15, Crime 2d20+10, Enganação 2d20+10, Furtividade 2d20+10, Investigação d20+10, Pilotagem 2d20+10, Sobrevivência d20+10

PREDADOR PERFEITO O Mutilador pode fazer uma ação padrão adicional por rodada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MACHADO Corpo a corpo x2
Teste 3d20+15, crítico x3
Dano 1d8+20 corte + 2d8 Sangue (multiplica em caso de crítico) e fica sangrando

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

REVÓLVER À distância x2 - CURTO
Teste 2d20+15, crítico 19/x3
Dano 3d6+20 balístico

REAÇÃO ❖ **REVIDAR VIOLENTO**
Duas vezes por rodada, quando um ataque corpo a corpo contra o Mutilador erra, ele pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.

LIVRE ❖ **GOLPE MUTILADOR**
Uma vez por rodada, ao atacar, o Mutilador pode aplicar um golpe cruel para receber +5 no teste de ataque e +10 na rolagem de dano.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**
O Mutilador adormece sua intenção assassina (veja a ficha Jonas Aguiar, p. 39) e não pode usá-la novamente até dormir.

PADRÃO ❖ **PREDADOR SANGUINÁRIO**
O Mutilador memoriza o odor de uma vítima, recebendo +20 em testes para rastreá-la, percebê-la e atacá-la. Ele precisa de uma fonte do odor da vítima (como um pedaço rasgado da roupa) para usar este poder e só pode memorizar uma vítima por vez.

PODER DE INTENÇÃO

FILHO DA DOR

REAÇÃO ❖ Quando Jonas for ferido três vezes, (cada ferimento precisa causar pelo menos 5 pontos de dano), ele pode ativar este poder para receber RD 25. Entretanto, enquanto este poder estiver ativo, Jonas perde 5 PV no início de seus turnos.

Enquanto estiver nessa forma, Jonas se torna o **Mutilador Noturno**, sendo consumido por sua intenção assassina. A transformação não tem limite de duração, mas se Jonas não matar uma pessoa até o fim da cena, sua intenção assassina adormece e ele não pode usá-la até dormir.

Aguiar na Sua Mesa

Revidar Violento

PODER **GERAL**

Seu treinamento com contra-ataques deu resultados. Você pode fazer uma segunda reação especial de defesa na mesma rodada, desde que ela seja um contra--ataque.

Pré-requisito: For 2 ou Agi 2.

Predador Perfeito

PODER **DE COMBATENTE**

Você praticou técnicas de caça até ficar assustadoramente ágil. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PE para fazer uma ação padrão adicional. Essa ação precisa ser com intenção de causar dano (dar um soco, disparar uma arma, armar uma armadilha, conjurar um ritual que cause dano etc.).
Pré-requisitos: veterano em Luta ou Pontaria e Sobrevivência.

Predador de Sangue

PODER **PARANORMAL** **SANGUE**

O prazer da caçada está no seu sangue. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PE para memorizar o odor de uma vítima, recebendo +1d20 em testes para rastreá-la, percebê-la e atacá-la. Você precisa de uma fonte do odor da vítima (como um pedaço rasgado da roupa) para usar este poder e só pode memorizar uma vítima por vez. O efeito dura até você memorizar outra vítima.

Afinidade. Você pode memorizar até três vítimas simultaneamente.

Machado do Mutilador

ITEM **AMALDIÇOADO** **SANGUE**
CATEGORIA IV | 1 ESPAÇO

Uma arma com cabo de madeira e lâmina vermelha que já deu fim a diversas vítimas, ela anseia por mais sangue.

É uma arma tática corpo a corpo e de uma mão. Ela causa 1d8 pontos de dano de corte mais 1d8 pontos de dano de Sangue, multiplicado em caso de acerto crítico, e tem crítico 20/x3. Além disso, quando atinge uma vítima, você pode gastar 1 PE para deixá-la sangrando; esse efeito é cumulativo, ou seja, ela pode ficar sangrando várias vezes simultaneamente (perdendo 1d6 PV para cada sangramento).

Jonas Aguiar como Aliado

Aguiar mistura as habilidades de um policial com as de um serial killer.

Bônus. Você recebe +20 em testes de ataque.

Investigador e Caçador. Quando faz um teste de Investigação ou Sobrevivência para encontrar pistas ou rastros, você pode gastar 1 PE para receber +1d8 no teste.

DALMO MAGNO

Dalmo nunca foi um homem de grandes ambições. Dinheiro, fama, nada disso nunca o interessou. Ou, pelo menos, era isso que ele acreditava.

Dalmo teve uma infância humilde. O mais novo de seis irmãos, ele cresceu na zona portuária de Aracaju, fascinado com o mar e os barcos que atracavam a todo momento. Seu pai, como boa parte dos vizinhos, sustentava a família como funcionário na enorme plataforma petrolífera próxima à costa.

Mesmo em uma família grande como a sua, que parecia ficar maior a cada final de semana, ele era quieto e introspectivo. Entre os irmãos, era mais próximo de Dílson, o segundo mais novo, normalmente seu companheiro quando iam brincar de lutinha ou descer as ruas em carrinhos de rolimã. Dalmo era grande, mesmo quando criança, e tinha orgulho quando sua mãe pedia para ele pegar potes em lugares que ela não alcançava.

No entanto, sua adolescência foi abalada por uma briga infeliz. Numa tarde, tomando banho de mangueira na rua em frente à sua casa, Dalmo viu o irmão Dílson com uma galera considerada barra pesada na região, envolvida com drogas e violência em troca de dinheiro. Ele correu para tirar Dílson de lá, mas foi surpreendido por um repelão causado pelo próprio irmão. Dílson se gabava que, depois de andar com aquela turma, sua sorte tinha mudado e dinheiro não faltaria. Dalmo tentou debater, mas, apesar do tamanho, levou uma surra do irmão.

Anos depois, Dílson sumiu e a casa, normalmente alegre e ruidosa, se tornou silenciosa. Sua mãe mal tinha forças para sair da cama e o pai dividia o tempo entre o trabalho e o bar da esquina. Dalmo percebeu que precisava sair dali, e começou a trabalhar nas ruas, vendendo pipoquinha nos semáforos.

Com o tempo, os ambulantes e motoristas da região se afeiçoaram a Dalmo, que passava até dez horas por dia se não conseguisse vender sua quota diária. Quando fez dezoito anos, um motorista de ônibus que costumava comprar com o jovem lhe arranjou uma vaga na empresa.

Dalmo passou a trabalhar como cobrador numa das principais linhas de Aracaju e começou a juntar dinheiro para uma graduação, sonhando, talvez, em investir em um de seus hobbies, as artes plásticas. No entanto, como que propositalmente interrompendo esse sonho, a empresa anunciou que teria de desligar Dalmo, pois os cobradores seriam substituídos por leitores automáticos.

No mesmo dia, Dalmo correu para um colega que operava uma oficina e pediu para praticar suas habilidades dirigindo veículos grandes. O jovem ficou lá até de madrugada, quando sentiu que finalmente havia pego o jeito. No dia seguinte, estava empregado como motorista.

Dalmo gostava do trabalho, por mais banal que parecesse. Era bom motorista, conhecia a cidade e era simpático com os passageiros. Uma, em específico, sempre fazia questão de lhe dar "bom dia" e o sorriso dela era o suficiente para carregá-lo por um dia todo dirigindo.

Numa manhã, Dalmo estranhou não vê-la na parada. Paciente, ele estacionou o ônibus e decidiu esperá-la, para fúria dos outros passageiros. Em poucos minutos, a moça apareceu correndo e pedindo desculpas pelo atraso.

No dia seguinte, ela lhe deu um bombom como agradecimento. Na outra semana, estavam namorando. Dalmo e Helen eram o casal perfeito, apaixonado e cheio de planos para o futuro.

Quando foi oferecido a Dalmo uma promoção que exigiria sua transferência para São Paulo, Helen não exitou em se juntar a ele nessa aventura.

Em São Paulo, Helen conseguiu emprego em uma clínica estética, enquanto Dalmo cresceu até se tornar diretor regional da empresa metroviária. Foi quando Dílson reapareceu. Cheio da grana e de cicatrizes, o irmão trombou com Dalmo na rua, se gabando e falando sobre uma espécie de arena, que prometia dinheiro para quem sobrevivesse às lutas. Contudo, a raiva do irmão ter sumido sem dar sinal de vida era maior do que a alegria em revê-lo. Depois de trocarem xingamentos, Dalmo foi embora para evitar pancadaria.

Apesar da labuta constante, a vida era feliz. O próximo passo para Dalmo, óbvio, era constituir família.

Helen engravidou no início de 2016, quando Dalmo sugeriu que ela largasse o emprego, pelo menos temporariamente, para se dedicar à família. Manu nasceu em setembro, de um parto rápido, sem maiores complicações — a calmaria antes da tempestade que surgiria.

Pouco depois de nascer, Manu começou a demonstrar febre constante e um sistema imunológico fraco. Foram anos consultando especialistas, até que veio o diagnóstico. A menina tinha um câncer raro, e o prognóstico de tratamento não era bom — além de profanamente caro.

Mesmo eles precisando do dinheiro, Dalmo não queria que a esposa voltasse a trabalhar — alguém tinha de ficar em casa cuidando de Manu. Ele começou a fazer bicos cobrindo motoristas de ônibus para completar a renda, mas mesmo assim a conta não batia. Tinha de haver outras respostas.

Foi quando se lembrou do irmão.
E da tal arena.

Engolindo o orgulho, Dalmo procurou Dílson. Com ele, descobriu que o lugar ficava no subsolo de um prédio abandonado, onde dezenas de homens se agrupavam ao redor de um picadeiro, como num circo. No centro, dois coitados saíam no soco, desesperados por suas vidas, enquanto homens bem arrumados assistiam entusiasmados.

Assim que Dalmo entrou, um dos organizadores das lutas, um gigante de dois metros de altura com pregos cravados na testa, o puxou para o palco. Ele ainda estava confuso quando um dos participantes que ele recém vira matar outro partiu pra cima dele. Dalmo o arremessou para longe e, num ato de frustração, pisou em sua garganta.

Na saída, o homem dos pregos lhe entregou um cheque de cinco mil reais.

TALVEZ ESSA FOSSE A RESPOSTA QUE DALMO PROCURAVA.

Aquela foi a primeira vez que Dalmo lutou na arena, mas não foi a única. As vitórias se acumularam. O dinheiro, também.

Logo, Dalmo conseguiu tudo que queria. Um apartamento luxuoso para a família. Presentes para a esposa. E, acima de tudo, o tratamento da filha, que infelizmente não era o suficiente para curá-la.

Dalmo disse para si mesmo que iria parar. Que lutaria apenas mais uma vez. Então, o dia da luta final chegou. Quando olhou para o outro lado da arena, para ver quem seria seu adversário... viu Dílson.

Pensou em parar. Mas então o grito da plateia reverberou. Era viciante. E além do mais, aquele não era realmente seu irmão.

Pois ele mesmo não era mais Dalmo. Lutando na arena, viciado pela vitória e pela violência, ele era outra pessoa.

Era Colosso.

DALMO MAGNO

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 23

Fortitude 3 20+10 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20+5

PV 140 | Machucado 70

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Atletismo 4 20+10, Intimidação 20+10, Pilotagem 20+10

LUTADOR DE ARENA Dalmo recebe +5 em testes de manobras de combate (incluindo para resistir a elas).

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PANCADA Corpo a corpo x2

Teste 4 20+10 |
Dano 2d6+10 impacto + 1d10 Energia

REAÇÃO ❖ **CORPO FECHADO**

Uma vez por rodada, quando sofre dano, Dalmo pode levantar sua guarda e receber RD 10 contra o dano sofrido.

REAÇÃO ❖ **PRESSÃO ATMOSFÉRICA**

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo em um alvo agarrado, Dalmo gera uma pressão destruidora. Ele causa +1d10 pontos de dano de Energia e o alvo fica atordoado por uma rodada (Fort DT 20 evita a condição). Um mesmo ser só pode ser atordoado por esta habilidade uma vez por cena.

LIVRE ❖ **GOLPES DE ARENA**

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, Dalmo pode fazer um ataque de pancada adicional ou uma manobra de combate contra o mesmo alvo.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**

Dalmo desperta sua intenção assassina (veja a ficha Colosso, p. 46).

Colosso

PESSOA ◆ MÉDIO ◆ VD 140

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 20+10

DEFESA 31

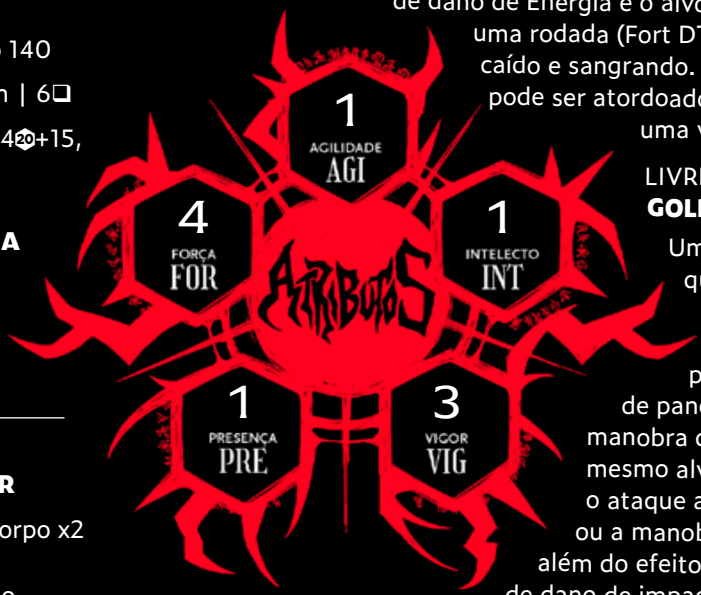
Fortitude 3 20+15 | **Reflexos** 20+10 | **Vontade** 20+10

PV 280 | Machucado 140

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Atletismo 4 20+15, Intimidação 20+15, Pilotagem 20+15

CAMPEÃO DE ARENA Colosso recebe +10 em testes de manobras de combate (incluindo para resistir a elas).



AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2
Teste 4 20+15 |
Dano 4d6+20 impacto

REAÇÃO ❖ **CAMPO DE PRESSÃO**
Uma vez por rodada, quando sofre dano, Colosso pode levantar sua guarda e receber RD 15 contra o dano sofrido.

REAÇÃO ❖ **IMPLOSÃO ATMOSFÉRICA**
Uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo em um alvo agarrado, Colosso gera uma pressão destruidora. Ele causa +1d10 pontos de dano de Energia e o alvo fica atordoado por uma rodada (Fort DT 24 evita a condição), caído e sangrando. Um mesmo ser só pode ser atordoado por esta habilidade uma vez por cena.

LIVRE ❖ **GOLPES DE JAULA**
Uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, Colosso pode fazer um ataque de pancada adicional ou uma manobra de combate contra o mesmo alvo. Se Colosso acertar o ataque adicional ou a manobra de combate, além do efeito, causa 1d10 pontos de dano de impacto.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**
Colosso adormece sua intenção assassina (veja a ficha Dalmo Magno, p. 45) e não pode usá-la novamente até dormir.

Enquanto estiver nessa forma, Dalmo se torna o **Colosso**, sendo consumido por sua intenção assassina. A transformação não tem limite de duração, mas se Dalmo não matar uma pessoa até o fim da cena, sua intenção assassina adormece e ele não pode usá-la até dormir

DALMO NA SUA MESA

Corpo Fechado

PODER **GERAL**

Seu treinamento com bloqueios deu resultados. Você pode fazer uma segunda reação especial de defesa na mesma rodada, desde que ela seja um bloqueio. *Pré-requisito:* Vig 2.

Golpes de Arena

PODER **DE COMBATENTE**

Você aprendeu como se briga dentro das grades. Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo adicional ou uma manobra de combate contra o mesmo alvo. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Pressão Atmosférica

PODER **PARANORMAL** **ENERGIA**

Você sabe transmitir a Energia através de seus punhos. Quando acerta um ataque corpo a corpo em um alvo agarrado, você pode gastar 3 PE para gerar uma pressão destruidora. Você causa +1d10 pontos de dano de Energia e o alvo fica atordoado por uma rodada (Fort DT For evita a condição). Um mesmo ser só pode ser atordoado por esta habilidade uma vez por cena.

Afinidade. O alvo também fica caído e sangrando (o teste de resistência não evita essas condições).

Elmo do Colosso

ITEM **AMALDIÇOADO** **ENERGIA**

CATEGORIA III | 2 ESPAÇOS

Um elmo de escafandro trabalhado em metal e imbuído com uma forte pressão eletrostática criada a partir da Energia.

O *Elmo* é uma vestimenta que fornece resistência a dano 5. Se usado em conjunto com o resto do equipamento de escafandro, conta como um traje de mergulho (*SaH*, p. 44).

Manoplas do Colosso

ITEM **AMALDIÇOADO** **ENERGIA**

CATEGORIA IV | 2 ESPAÇOS

Um par de manoplas trabalhadas em metal e imbuídas com uma violenta onda de Energia.

Cada *Manopla* é uma arma tática corpo a corpo e de uma mão, mas elas só funcionam se usadas em par. Cada uma causa 1d6 pontos de dano de impacto mais 1d10 pontos de dano de Energia e tem crítico 20/x2. Além disso, todas as regras e efeitos de ataque desarmado se aplicam às *Manoplas* —, mas efeitos que aumentam o dado de dano desarmado como o poder Artista Marcial não modificam o dano delas.

Dalmo Magno como Aliado

Dalmo mistura as habilidades de um motorista com as de um lutador de arena.

Bônus. Sempre que causar dano, você causa +1d10 pontos de dano de Energia.

Motorista Veterano. Você pode gastar 2 PE para receber treinamento em Pilotagem até o fim da cena. Se já for treinado, em vez disso recebe +20 em testes de Pilotagem.

PARK JAE-YOON

Há gerações é contada na Coréia a jornada de Hong Gildong, uma lenda de coragem e rebeldia. Filho ilegítimo de um nobre com uma concubina, ele cresce frustrado com a maneira como era tratado por sua condição de nascença. Junto de seu bando, ele se torna um herói do povo, roubando dos abastados e dando para os que não tem nada — sua maneira de enfrentar o preconceito e a injustiça.

No fim, Hong Gildong ascende ao trono de seu reino, onde emprega a todos a sua versão da justiça.

Jae-Yoon tem nessa história uma de suas lembranças mais ternas, tendo ouvido a lenda todas as noites antes de dormir, contada pela sua... babá.

Entretanto, mesmo estes contos de ninar não duraram muito. Nascido em Seoul, Coreia do Sul, em 29 de janeiro de 2003, Jae era só um bebê quando seu pai acabou com o casamento e se mudou para o Brasil, trazendo-a consigo.

Park Chan-Yoon, o figurão paterno herdeiro de uma rede de hotéis e empresário bem-sucedido, responsável por transformá-la em uma enorme franquia internacional. O Brasil, alvo do softpower coreano, se tornou um mercado acessível, e Chan-Yoon pretendia capitalizar em cima disso.

São Paulo era grande, barulhenta, suja. A cobertura comprada por Chan-Yoon, por outro lado, era vazia, asséptica e impessoal. Crescendo nesse ambiente hermético, regrado e cercado de empregados trazidos diretamente da Coreia, Jae tinha de obedecer a um cronograma rígido de estudos e atividades domésticas. Era um porre.

Os primeiros anos de escola foram particularmente difíceis. Seu sotaque era estranho, sua aparência, atípica, e seu comportamento, errático. Jae pensava que era por sua origem até perceber que se tratava de algo mais pessoal, e aprendeu a revidar com frieza os colegas que caçoavam do seu jeito. Uma vez, a garota esnobe que liderava o grupo de bullies foi surpreendida com uma aranha peçonhenta nos cabelos enquanto estava no banheiro da escola. Embora ninguém dissesse em voz alta por medo, todos sabiam que era um ato de vingança perigoso.

Com o pai frequentemente fora de casa, viajando o mundo para representar a Yoon Business Hotel, Jae se esquivava de qualquer responsabilidade e passava a maior parte do tempo no topo da torre onde morava, encarando os arranha-céus no silêncio da altura. Havia algo de errado lá embaixo. Era um mundo insosso, injusto, de gente fraca e mal-intencionada. Jae pedia, maliciosamente, por uma resposta. Uma força oposta que pusesse cor naquelas ruas pálidas.

A puberdade foi uma época particularmente difícil para Jae. Ela normalmente é para todos os jovens, mas Jae sabia que havia algo mais escondido ali. Ninguém ao seu redor parecia aceitar seu jeito de ser, vestir e viver. Era doloroso, confuso. Jae não se reconhecia nas caixas predeterminadas que lhe eram impostas, como se não tivesse caminhos a seguir. Seu pai não parecia só querer evitar o assunto, tentava deixar claro que tal assunto não existia. Quando Jae criava coragem para pedir ao pai roupas ou acessórios mais ousados, algo que ele requisitava que lhe fosse passado por escrito, invariavelmente ele devolvia o pedido marcado com um X vermelho. O símbolo da sua opressão pessoal.

Pequenos furtos, maldades, mentiras, todas pequenas tentativas para tirar dos ombros a angústia e a dor. Proibições. Silêncio. O mundo de Jae era como a panela de pressão que as empregadas usavam para fazer kimchi: restrito, abafado, claustrofóbico. Um dia, explodiu. Jae atravessou o lobby de seu prédio com pressa, esbarrando em porteiros e seguranças e se deparou com uma das avenidas mais movimentadas de São Paulo. A rebeldia, a ânsia por desaparecer nas sombras, tudo isso precisava ser suprido. Se o poderoso CEO que regia sua vida não poderia pagar, alguém pagaria.

Jae atravessou a cidade num rompante e, de repente, se viu num lugar sujo, repleto de crime e tipos questionáveis. Por motivos que não compreendia, se fascinou por um homem. Ele andava sem camisa, com o corpo repleto de tatuagens, presumivelmente de facções criminosas, ouvindo música alta no celular. Uma batida incessante, querendo ditar sua vida. Era a hora de acabar com o ruído. Tinha uma faca nas mãos. Não lembrava de ter saído de casa com ela. Mas a arma seria útil. Jae saltou sobre o homem, desferindo golpes com um sorriso no rosto. Seu sofrimento agora seria dele. Deu mais dois golpes no peito do homem, já desfalecido. O "X", que um dia fora usado para lhe restringir, agora seria sua libertação.

Anos se passaram. Jae continuava vivendo nas sombras como X. Criou o hábito de escapar do apartamento e perseguir estranhos na rua. Homens, mulheres, não importava — o que importava era deixar sua marca no mundo. X após X, o mundo ia ganhando um pouco mais de cor. Era divino.

A confiança que o sangue de suas vítimas lhe dava fez Jae começar a postar vídeos nas redes sociais. Começou falando sobre sua vida, mas logo expandiu sua pauta para comportamento, fofocas e até conselhos financeiros. O canal era pequeno, mas performar normalidade a divertia — era como se Jae fosse um papel que X precisava interpretar.

Uma noite, quando levava uma vítima para um beco no fundo de uma balada, foi surpreendida por um homem musculoso, de cabelos escuros e compridos. Ele tinha algo estranho no rosto, como se soubesse seu plano, e a segurou pelo braço. "Não.", foi só que ele disse. Jae ficou furiosa e partiu para cima dele com sua faca, quando foi surpreendida pela agilidade e força do homem. Jae riu, impressionada, sabia que a luta era inútil, mesmo tendo certeza que venceria. Algo nele a intrigava. Ele não parecia fraco como os outros. Ela pôs a mão no peito do homem. O atrito humano mudou de forma rápida. "Podemos continuar essa conversa em outro lugar?", perguntou Jae, apontando para uma torre ao fim da rua "Eu consigo uma suíte presidencial naquele hotel ali."

Seu nome era Aguiar, ele contou mais tarde, enquanto Jae enrolava um de seus cigarros importados. Aparentemente, ele queria que ela fizesse parte de seu time, apesar de ele não esclarecer muito bem do que falava. A existência do Outro Lado, do paranormal, nada disso lhe surpreendeu. O mundo não podia ser tão chato. Era óbvio, como ninguém mais via?

A noite foi divertida, mas Aguiar não fazia seu tipo. Já a proposta que ele trazia caiu como uma luva. Em pouco tempo, Jae foi levada a um acampamento no norte do Paraná. Lá, conheceu outros interessados em usar seus dons para algo maior... e muito mais interessante.

JAE-YOON

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 3d20+10

DEFESA 22

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 20+5

PV 100 | Machucado 50

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Acrobacia 3d20+5, Atletismo 2d20+5, Crime 3d20+10, Enganação 20+10, Furtividade 3d20+10, Investigação 3d20+10, Tecnologia 3d20+5

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PUNHAL Corpo a corpo x2

Teste 3d20+10, crítico 19/x2 | Dano 2d4+10 perfuração + 1d6 Conhecimento

REAÇÃO ❖ **ESQUIVA TÁTICA**

Uma vez por rodada, quando sofre um ataque, Jae pode se esquivar, recebendo +10 na Defesa.

REAÇÃO ❖ **PERITO**

Uma vez por rodada, quando faz um teste de uma perícia em que é treinado, Jae soma +1d8 no resultado do teste.

LIVRE ❖ **ASSASSINATO FURTIVO**

Uma vez por rodada, quando Jae atinge um alvo desprevenido ou que esteja flanqueando, ele causa +3d8 pontos de dano.

LIVRE ❖ **PUNHAL X**

Uma vez por rodada, quando ataca um alvo, Jae pode deixar o alvo desprevenido. Se causar dano, o alvo fica cego por 1 rodada. Um mesmo alvo só pode ficar cego por esta habilidade uma vez por cena.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**

Jae desperta sua intenção assassina (veja a ficha X, p. 52).

COMPLETA ❖ **ZONA DOS SUSSURROS**

Jae gasta algum tempo para marcar uma área equivalente a um cômodo com vários "X". Para áreas maiores, podem ser necessários mais usos dessa habilidade. Nessa área, Jae recebe +5 em testes de ataque e não sofre penalidade por fazer testes de Furtividade após atacar ou fazer outras ações chamativas. Jae pode ter no máximo três áreas X criadas; se criar uma quarta, uma das anteriores desaparece.

PODER DE INTENÇÃO

REAÇÃO ❖ Jae prova o sangue de uma pessoa adjacente que está machucada. Seus ataques causam +1d8 pontos de dano e recebem +2 na margem de ameaça. Além disso, se fizer um acerto crítico, Jae corta a boca do alvo em um "X", o silenciando, impedindo de se comunicar e utilizar qualquer poder ou ritual por 1d4 rodadas. Os efeitos duram até o fim da cena.

PESSOA • MÉDIO • VD 140

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 3d20+15

DEFESA 30

Fortitude 20+10 | **Reflexos** 3d20+15 | **Vontade** 20+10

PV 200 | Machucado 100

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Acrobacia 3d20+10, Atletismo 2d20+10, Crime 3d20+15, Enganação 20+15, Furtividade 3d20+15, Investigação 3d20+15, Tecnologia 3d20+10

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PUNHAL Corpo a corpo x2
Teste 3d20+15, crítico 19/x2 | Dano 4d4+20 perfuração + 2d6 Conhecimento

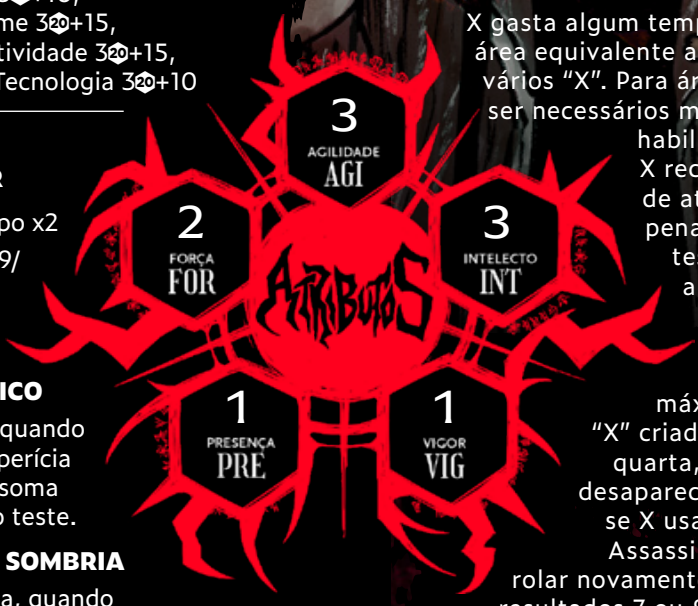
REAÇÃO ❖ **ANALÍTICO**
Uma vez por rodada, quando faz um teste de uma perícia em que é treinado, X soma +1d12 no resultado do teste.

REAÇÃO ❖ **ESQUIVA SOMBRIA**
Duas vezes por rodada, quando sofre um ataque, X pode se esquivar, recebendo +10 na Defesa.

LIVRE ❖ **ASSASSINATO CRUEL**
Uma vez por rodada, quando X atinge um alvo desprevenido ou que esteja flanqueando, ele causa +6d8 pontos de dano.

LIVRE ❖ **PUNHAL X**
Uma vez por rodada, quando ataca um alvo, X pode deixar o alvo desprevenido. Se causar dano, o alvo fica cego por 2 rodadas. Um mesmo alvo só pode ficar cego por esta habilidade uma vez por cena.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**
X adormece sua intenção assassina (veja a ficha Jae-Yoon, p. 51) e não pode usá-la novamente até dormir.



COMPLETA ❖ **ZONA DAS SOMBRAS**
X gasta algum tempo para marcar uma área equivalente a um cômodo com vários "X". Para áreas maiores, podem ser necessários mais usos dessa habilidade. Nessa área, X recebe +5 em testes de ataque e não sofre penalidade por fazer testes de Furtividade após atacar ou fazer outras ações chamativas.
X pode ter no máximo três áreas "X" criadas; se criar uma quarta, uma das anteriores desaparece. Além disso, se X usar a habilidade Assassinato Cruel, pode rolar novamente quaisquer resultados 7 ou 8 nos dados de dano e somar seus resultados ao dano final.

PODER DE INTENÇÃO

O Sabor do Silêncio

REAÇÃO ❖ X prova o sangue de uma pessoa adjacente que está machucada. Seus ataques causam +1d8 pontos de dano e recebem +2 na margem de ameaça. Além disso, se fizer um acerto crítico, X corta a boca do alvo em um "X", o silenciando, impedindo de se comunicar e utilizar qualquer poder ou ritual por 1d4 rodadas.
Os efeitos duram até o fim da cena.

Enquanto estiver nessa forma, Jae se torna X, sendo consumido por sua intenção assassina. A transformação não tem limite de duração, mas se Jae não matar uma pessoa até o fim da cena, sua intenção assassina adormece e não pode ser usada até Jae dormir.

JAE NA SUA MESA

Esquiva Tática

PODER **GERAL**

Seu treinamento com esquivas deu resultados. Você pode fazer uma segunda reação especial de defesa na mesma rodada, desde que ela seja uma esquiva. *Pré-requisito:* Agi 2.

Assassinato Furtivo

PODER **DE ESPECIALISTA**

Você sabe ferir os pontos vitais com ainda mais letalidade. O dano que você causa com a habilidade de trilha Ataque Furtivo aumenta em +1d6. Além disso, quando acerta um ataque furtivo, você pode gastar 2 PE para mudar o tipo dos dados de dano furtivo de d6 para d8. *Pré-requisito:* Ataque Furtivo.

Jae-Yoon como Aliada

Jae-Yoon mistura as habilidades de influencer com as de serial killer.

Bônus. Você pode fazer uso da habilidade de trilha Ataque Furtivo. Se já a tiver, em vez disso seu dano furtivo causa +1d6.

Figura Influente. Quando faz um teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação, você pode gastar 3 PE para rolar o teste novamente e ficar com o melhor resultado.

Zona dos Sussurros

PODER **PARANORMAL** **CONHECIMENTO**

Você amaldiçoa uma área para que o Conhecimento influencie a percepção dos seres dentro dela. Com o gasto de uma ação completa e 3 PE, você marca uma área equivalente a um cômodo pequeno com vários. Para áreas maiores, podem ser necessários mais usos dessa habilidade, à critério do mestre. Nessa área, você recebe +5 em testes de ataque e não sofre penalidade por fazer testes de Furtividade após atacar ou fazer outras ações chamativas. Você pode ter no máximo três áreas criadas; se criar uma quarta, uma das anteriores desaparece.

Afinidade. Se causar dano em um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que você esteja flanqueando, você pode rolar novamente quaisquer dados de dano com resultado 1 ou 2 e escolher ficar com os melhores resultados.

Punhal X

ITEM **AMALDIÇOADO** **CONHECIMENTO**
CATEGORIA IV | 1 ESPAÇO

Uma grande faca de cabo sombrio e guarda dourada.

É uma arma simples corpo a corpo, de uma mão e *ágil*, que pode ser arremessada em alcance curto. Ela causa 1d4 pontos de dano de perfuração mais 1d6 pontos de dano de Conhecimento e tem crítico 19/x2. Além disso, quando ataca com esta arma, você pode gastar 2 PE para deixar o alvo desprevenido contra o ataque e, se acertar, o alvo fica cego por 1 rodada. Um mesmo alvo só pode ficar cego por esta arma uma vez por cena.

KEMI

As primeiras memórias de Kemi estão ligadas com abandono, culpa e purgação dos pecados. Ela cresceu em um restrito orfanato dominicano no norte do Rio de Janeiro, divisa com o Espírito Santo. As irmãs jamais lhe explicaram como ela fora parar no lugar, mas a garota sabia que havia sido deixada lá ainda bebê.

Kemi era quieta, de olhar profundo, com uma personalidade fria que deixava as outras meninas desconcertadas. Não parecia se importar com os dogmas do orfanato, nem mesmo com as eventuais punições por desobedecê-las.

A dor não lhe assustava, pelo menos era a oportunidade de sentir algo.

O orfanato era isolado, ao fim de uma estrada de terra nada movimentada. O grupo de orfãs raramente tinha contato com o mundo além daquele trecho, não fosse pelo constante fluxo de entrada e saída de novas órfãs. O padrão era estranho, inconsistente com as desculpas apresentadas pelas responsáveis pelo local. Muitas vezes jovens eram adotadas apenas para retornar ao orfanato meses depois impedidas de contar o que ocorrera. Kemi desconfiava que algo sinistro acontecia ali.

Para ela, era difícil de levar a sério o que era pregado na pequena capela do orfanato, já que isso em nada condizia com a maneira com que suas pregadoras pareciam portar. Kemi se tornou aversa àqueles que impõem a sua moral, pois lhe parecia que estas eram as pessoas com menos moral de todas.

A juventude sedimentou a ideia em Kemi de que ela precisava não só deixar aquele maldito orfanato — cabia a ela fazer os responsáveis pelo seu sofrimento pagar. Algumas noites, sem saber a quem apelar, tendo perdido a confiança nos ícones pintados nos vitrais, a garota esperava por uma resposta do além, de uma justiça abstrata que adentrasse nosso mundo.

Mas, naquele local, ela não encontraria. A cada dia o orfanato se revelava pior, transformando Kemi e vários outros órfãos na criadagem de figuras financeiramente influentes que apostavam em jogos de azar clandestinos no subsolo do prédio.

Quando um órfão dava trabalho demais, era leiloado entre visitantes assustadores. Era só uma questão de tempo para a vez de Kemi — a compradora era tão insensível que a arrebatou como quem pega um produto em uma prateleira.

Enquanto a maioria das meninas se escondia com medo, e poucas se aventuravam a correr pelo assentamento, Kemi caminhou até a mulher. Os olhos duros, mas orgulhosos encararam Kemi de volta, vendo nela uma semelhante. Quase não houve troca de palavras, as duas partiram dali juntas.
A mulher, alta, magra, com cabelos brancos e olhar gélido era uma assassina de aluguel. Rapidamente, obrigou Kemi a ajudá-la: era isso ou morrer. E Kemi não morreria facilmente. Iria ganhar sua sobrevivência fazendo parte da matança.

A assassina nunca disse seu nome. Kemi apenas a chamava de “Mulher”.

Era como encontrar um oráculo: ela tinha soluções para tudo, todas práticas, duras, do jeito que a jovem gostava. As duas viajaram até São Paulo, onde a Mulher alugava um muquifo quarto-e-sala. Ela não permitia que Kemi visse por debaixo das ataduras, mas ela conseguia perceber que a Mulher que a salvou tinha a pele acizentada, enrugada e frágil, como um cadáver.

Kemi aprendeu a lutar, atirar e, principalmente, passar despercebida. Se ela quisesse seguir os passos da Mulher, devia aprender a desaparecer em meio à multidão, se tornar um fantasma. Também havia o paranormal —, mas isso, a mais velha insistia, ela aprenderia com o tempo.

Anos se passaram. Kemi tornou-se uma assassina competente.

A jovem nunca entendeu as motivações de sua mentora, e desenvolveu seus próprios métodos. Sempre que concluía um contrato, guardava o dinheiro em locais seguros — não para gastar, mas para ter. Não era uma questão de luxúria, era para provar que podia acumular mais do que seus alvos. Para eles, o dinheiro era sua vida. E para eles, a sua vida era um jogo.

Em um dia auspicioso, um contrato chegou nas mãos de Kemi. O alvo: Erivaldo, um ex-jogador de futebol corrupto, envolvido com apostas ilegais e lavagem de dinheiro. Ela o reconheceu de imediato. Era o pai que a abandonou.

No mesmo dia, sua mentora lhe desejou sorte, pois havia decidido se aposentar. Seu corpo já não suportava mais sua profissão. Nunca diria, mas estava orgulhosa da aprendiz. Sua relação era dura, fria, mas Kemi não desejaria nada diferente. Sabia que não se veriam mais. Era como as duas queriam.

Quando Kemi deixou seu esconderijo para matar seu pai, em sua mente estava apenas se preparando para mais um trabalho.

Seguindo o rastro, descobriu que Erivaldo havia se associado com um grupo religioso e se tornado presbítero. Sua próxima pregação acabou às 19h. Às 20h, ele saiu para jantar com algumas senhoras.
Às 23h, estava em seu quarto de hotel.
Kemi estava lá esse tempo todo.

Após se certificar de que não havia mais ninguém no local, e se fazer indistinguível às câmeras de segurança, Kemi adentrou o quarto. Ele era enorme e luxuoso.

Ao ver a silhueta em seu quarto, o homem saltou para trás, como não fazia desde seu tempo em campo. Ele indagou quem era ela.

Kemi não respondeu.

Erivaldo seguiu fazendo perguntas, enquanto a assassina se aproximava lentamente.

Kemi o dominou e o amarrou a uma cadeira. O contrato exigia que ele sofresse. O sangue escorreu a noite toda.

Talvez Kemi devesse sentir algo naquele momento.

NADA. O VAZIO NUNCA IRIA EMBORA. BASTAVA SEGUIR.

O submundo é sujo, e surgiam novos trabalhos o tempo todo. Famosos, políticos, músicos, até receber sua última proposta: eliminar um lutador de arena que poderia ser um problema para um de seus contatos. O nome de seu próximo alvo era Colosso.

KEMI

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa 3d20+10

DEFESA 23

Fortitude d20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2d20+5

PV 90 | Machucado 45

DESLOCAMENTO
9m | 6❑

PERÍCIAS
Acrobacia 3d20+10, Atletismo d20+5, Crime 3d20+10, Furtividade 3d20+10, Investigação 3d20+10, Medicina 3d20+5, Ocultismo 3d20+5, Sobrevivência 2d20+5

SNIPER DA MORTE Um ser reduzido a 0 PV por dano da sniper da Kemi, morre se iniciar 2 turnos morrendo (em vez de 3).

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FACADA Corpo a corpo x2
Teste 3d20+10, crítico 19/x2 | Dano 2d4+10 perfuração

FUZIL DE PRECISÃO À distância - LONGO
Teste 3d20+10, crítico 17/x3 | Dano 2d10+20 balístico + 2d4 Morte

REAÇÃO ❖ **ESQUIVA TÁTICA**
Uma vez por rodada, quando sofre um ataque, Kemi pode se esquivar, recebendo +10 na Defesa.

REAÇÃO ❖ **PERITO**
Uma vez por rodada, quando faz um teste de uma perícia em que é treinado, Kemi soma +1d8 no resultado do teste.

LIVRE ❖ **DISPARO DA MORTE**
Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de fogo, Kemi sente o tempo desacelerar, o que permite mirar com precisão letal. Ela recebe +2 na margem de ameaça.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**
Kemi desperta sua intenção assassina (veja a ficha Fantasma, p. 58).

PODER DE INTENÇÃO

REAÇÃO ❖ Uma vez por rodada, quando Kemi ouvir o grito de morte de alguém em seu campo de visão que ela tentou proteger, Kemi pode fazer um ataque contra quem deixou seu aliado morrendo. Kemi também pode usar essa habilidade para fazer um ataque contra um inimigo que a deixou morrendo.

Fantasma

PESSOA • MÉDIO • VD 140

SENTIDOS Percepção 2d20+10 | Iniciativa 3d20+15

DEFESA 30

Fortitude d20+10 | **Reflexos** 3d20+15 | **Vontade** 2d20+10

PV 180 | Machucado 90

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Acrobacia 3d20+15, Atletismo d20+10, Crime 3d20+15, Furtividade 3d20+15, Investigação 3d20+15, Medicina 3d20+10, Ocultismo 3d20+10, Sobrevivência 2d20+10

SNIPER DA MORTE
Um ser reduzido a 0 PV por dano da sniper da Fantasma, morre se iniciar 2 turnos morrendo (em vez de 3).

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FACADA Corpo a corpo x2
Teste 3d20+15, crítico 19/x2 | Dano 4d4+20 perfuração

FUZIL DE PRECISÃO À distância - LONGO
Teste 3d20+15, crítico 17/x3 | Dano 4d10+40 balístico + 4d4 Morte

REAÇÃO ❖ **ESQUIVA FANTASMA**
Duas vezes por rodada, quando sofre um ataque, Fantasma pode se esquivar, recebendo +10 na Defesa.

REAÇÃO ❖ **ANALÍTICA**
Uma vez por rodada, quando faz um teste de uma perícia em que é treinada, Fantasma soma +1d12 no resultado do teste.

LIVRE ❖ **DISPARO ESPIRAL**
Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de fogo, Kemi sente o tempo desacelerar, o que permite mirar com precisão letal e curvar seu projeto na direção do alvo. Ela recebe +2 na margem de ameaça e seu ataque ignora cobertura e 10 pontos de resistência a dano.

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**
Fantasma adormece sua intenção assassina (veja a ficha Kemi, p. 57) e não pode usá-la novamente até dormir.

PODER DE INTENÇÃO

Sede de Vingança

REAÇÃO ❖ Uma vez por rodada, quando Kemi ouvir o grito de morte de alguém em seu campo de visão que ela tentou proteger, Kemi pode fazer um ataque contra quem deixou seu aliado morrendo. Kemi também pode usar essa habilidade para fazer um ataque contra um inimigo que a deixou morrendo.

Enquanto estiver nessa forma, Kemi se torna Fantasma, sendo consumido por sua intenção assassina. A transformação não tem limite de duração, mas se Kemi não matar uma pessoa até o fim da cena, sua intenção assassina adormece e não pode ser usada até Kemi dormir.

KEMI NA SUA MESA

Palpite Confiante

PODER **GERAL**

Há momentos em que você tem certeza de algo mesmo não sabendo como. Quando faz um teste de perícia baseado em Intelecto ou Presença, você pode gastar 1 PE para somar seu Intelecto no teste. *Pré-requisito:* Int 2.

Especialista em Matar

PODER **DE ESPECIALISTA**

Ferir é fácil; você sabe matar. Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Conforme avança de NEX, você pode gastar +1 PE para receber mais bônus de +4 (25%: 3 PE, +8; 55%: 4PE, +12; 85%: 5 PE, +16). Você pode aplicar cada bônus de +4 em ataque ou dano. Por exemplo, em NEX 55%, você pode gastar 4 PE para receber +4 no teste de ataque e +8 na rolagem de dano. *Pré-requisitos:* Agi 2 ou For 2, treinado em Luta ou Pontaria.

Disparo da Morte

PODER **PARANORMAL** **MORTE**

Ao fazer um ataque com uma arma de fogo ou de disparo, você pode se conectar com a Morte para fazer o tempo desacelerar momentaneamente. Antes de fazer o teste de ataque, você pode gastar 3 PE para receber +2 na margem de ameaça dele.

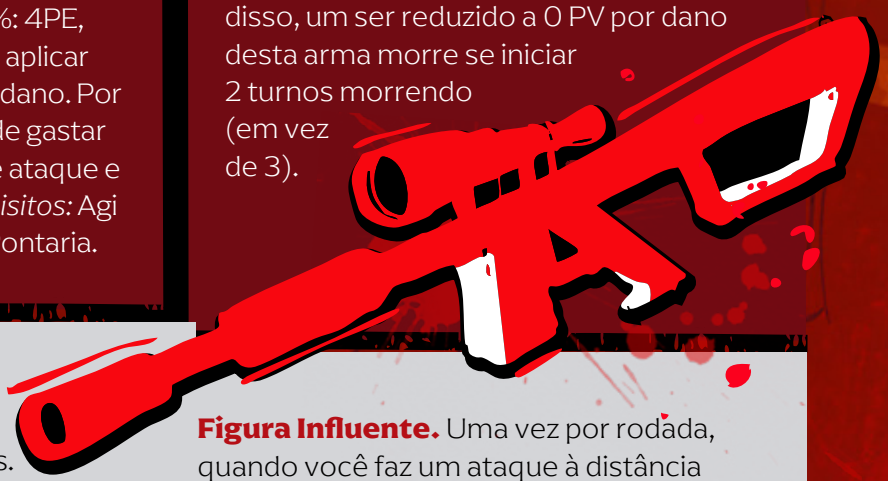
Afinidade. O ataque ignora cobertura e 10 pontos de resistência a dano do alvo.

Sniper Fantasma

ITEM **AMALDIÇOADO** **MORTE**
CATEGORIA IV | 2 ESPAÇOS

Um fuzil de precisão sombrio enrolado em bandagens que o tornaram amaldiçoado.

É uma arma de fogo tática, de duas mãos e alcance longo. Ela causa 2d10 pontos de dano balístico mais 2d4 pontos de dano de Morte e tem crítico 19/x3. Se for veterano em Pontaria e mirar com esta arma (*OPRPG*, p. 87), você recebe +5 na margem de ameaça de seu ataque. Além disso, um ser reduzido a 0 PV por dano desta arma morre se iniciar 2 turnos morrendo (em vez de 3).



Kemi como Aliada

Kemi é uma atiradora de elite com habilidades inquestionáveis.

Bônus. Sempre que causar dano, você causa +3d4 pontos de dano de Morte. Esse dano ignora 10 pontos de resistência a dano do alvo.

Figura Influente. Uma vez por rodada, quando você faz um ataque à distância com uma arma de fogo ou de disparo, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de movimento adicional que deve ser para se deslocar imediatamente após o ataque.

LABIRINTO

et aut officiis debitis rerum...
maiores alias
A passagem
Vazio.
quibusdam
temporibus autem
occaecat proident.

O labirinto é a resposta.
se tornará a resposta. A cidade impossível pode ser alcançada.
Vazio.
Labirinto.
Impossíveis.
O labirinto cresce. Perdido.
Esquecimento.
Saciar a sede. Tenebris.
Perdido. Vazio.
O som de sinos na distância.
Becos impossíveis...
A passagem pode ser realizada por aqueles dignos. Marcados.
Os caminhos convergem para o centro.
O esquecimento como uma resposta...
Ut enim ad minima veniam, quis nostrum
Omnis voluptas assumenda est.
O esquecimento
Tenebra. Id est laborum et dolorum fuga.
Em uma torre...
Uma ilha, um uma torre. Vazio.
Cada novo caminho...
Todos são um labirinto...
Saciar a sede. Esquecer...
Cada nova camada, um novo caminho.
Receptáculo
O labirinto cresce...
Sino.
Becos impossíveis...
Embaixo.
Imposssível.
O labirinto cresce.
Caminhos
Os caminhos convergem para o...
Tenebris.

LABIRINTO

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 3d20+5 | Iniciativa d20+5

DEFESA 20

Fortitude d20+5 | **Reflexos** d20+5 | **Vontade** 3d20+10

PV 120 | Machucado 60

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Ciências 3d20+10, Intuição 3d20+5, Investigação 3d20+10, Medicina 3d20+10, Ocultismo 3d20+15, Sobrevivência 3d20+5, Tecnologia 3d20+10

ANTENA DO MEDO Labirinto pode conjurar um ritual na antena. O ritual não faz efeito na hora; em vez disso, fica contido nela. Labirinto pode gastar uma ação padrão para libertar o ritual e gerar o efeito dele (sem precisar gastar ações de conjuração ou outro recurso). A antena só pode conter um ritual por vez.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PANCADA COM ANTENA Corpo a corpo x2

Teste d20+5 | Dano 1d8+10 impacto

PADRÃO ❖ **NOVO CAMINHO**

Labirinto pode usar essa habilidade após testemunhar a morte de uma pessoa. Ele absorve as intenções da pessoa morta em alcance curto. Então, recupera pontos de vida de um ser em alcance curto equivalentes à metade dos PV máximos do cadáver.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Capturar Momento **MORTE 2**

Labirinto marca um local em alcance médio com um símbolo de Morte invisível. O símbolo capta imagens e sons em alcance médio dele. Labirinto pode gastar uma ação padrão para ver e ouvir qualquer coisa captada pelo símbolo, mesmo estando distante dele. Labirinto pode ter no máximo três símbolos; se criar um quarto, um dos anteriores desaparece.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Labirinto Mental **CONHECIMENTO 2**

Labirinto prende a mente de uma pessoa em alcance médio em um labirinto. Pelas próximas 1d4 rodadas, o alvo é obrigado a gastar suas ações para se mover em uma direção aleatória. No início de cada um de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade (DT 20). Se passar, se liberta deste efeito.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Mapa Sanguíneo **SANGUE 2**

Labirinto toca em uma superfície e desenha um mapa com gotas de sangue que sinalizam em tempo real a localização de todos os seres em um raio de 1 km a partir dele. Os seres podem fazer um teste de Vontade (DT 20) para evitar este efeito. O mapa dura até o fim da cena.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Rajada Caótica **ENERGIA 2**

Labirinto dispara um raio que causa 8d8 pontos de dano de Energia em um ser em alcance médio (Reflexos DT 20 reduz à metade).

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**

Labirinto desperta sua intenção assassina (veja a ficha na página a seguir).

PODER DE INTENÇÃO

NOVO CAMINHO

REAÇÃO ❖ Labirinto pode usar essa habilidade após testemunhar a morte de uma pessoa. Ele absorve as intenções da pessoa morta em alcance curto. Então, recupera pontos de vida de um ser em alcance curto equivalentes à metade dos PV máximos do cadáver.

LABIRINTO

PESSOA • MÉDIO • VD 140

SENTIDOS Percepção 3d20+10 | Iniciativa d20+10

DEFESA 28

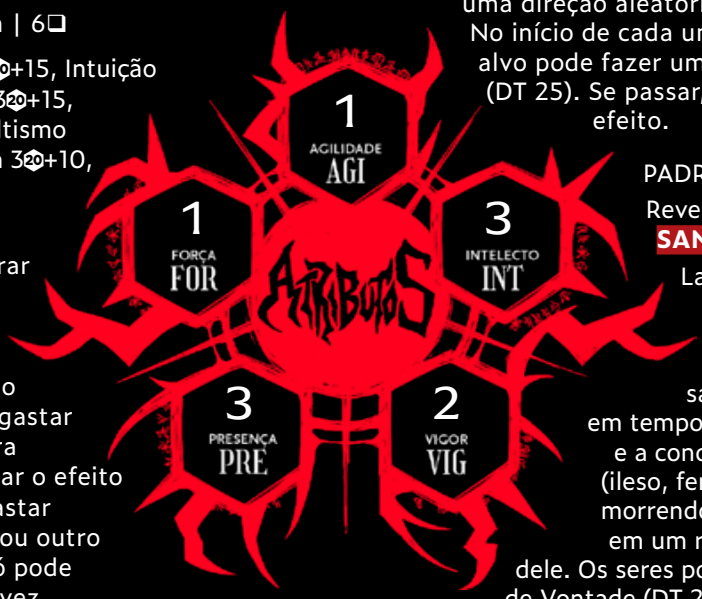
Fortitude d20+10 | **Reflexos** d20+10
Vontade 3d20+15

PV 240 | Machucado 120

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Ciências 3d20+15, Intuição 3d20+10, Investigação 3d20+15, Medicina 3d20+15, Ocultismo 3d20+20, Sobrevivência 3d20+10, Tecnologia 3d20+15

ANTENA DO MEDO
Labirinto pode conjurar um ritual na antena. O ritual não faz efeito na hora; em vez disso, fica contido nela. Labirinto pode gastar uma ação padrão para libertar o ritual e gerar o efeito dele (sem precisar gastar ações de conjuração ou outro recurso). A antena só pode conter um ritual por vez.



AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PANCADA COM ANTENA Corpo a corpo x2
Teste d20+10 | Dano 2d8+20 impacto

PADRÃO ❖ **INTENÇÃO ASSASSINA**
Labirinto adormece sua intenção assassina (veja a ficha Labirinto, p. 63) e não pode usá-la novamente até dormir.

PADRÃO ◈ **RITUAL**
Consumir Momento **MORTE ???**
Labirinto marca um local em alcance médio com um símbolo de Morte invisível. O símbolo capta imagens e sons em alcance médio dele. Labirinto pode gastar uma ação padrão para ver e ouvir qualquer coisa captada pelo símbolo, mesmo estando distante dele. Labirinto pode ter no máximo três símbolos; se criar um quarto, um dos anteriores desaparece. Alternativamente, Labirinto pode gastar uma ação padrão fazer o símbolo explodir em energias entrópicas, que causam 8d8 pontos de dano de Morte em todos os seres captados por ele no momento (Fortitude DT 25 reduz à metade).

PADRÃO ◈ **RITUAL**
Labirinto Abissal **CONHECIMENTO ???**
Labirinto prende a mente de uma pessoa em alcance médio em um labirinto. O alvo é obrigado a gastar suas ações para se mover em uma direção aleatória até o fim da cena. No início de cada um de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de Vontade (DT 25). Se passar, se liberta deste efeito.

PADRÃO ◈ **RITUAL**
Revelação Sanguínea **SANGUE ???**
Labirinto toca em uma superfície e desenha um mapa com gotas de sangue que sinalizam em tempo real a localização e a condição de saúde (ileso, ferido, machucado ou morrendo) de todos os seres em um raio de 1 km a partir dele. Os seres podem fazer um teste de Vontade (DT 25) para evitar este efeito. O mapa dura até o fim da cena.

PADRÃO ◈ **RITUAL**
Tempestade Caótica **ENERGIA ???**
Labirinto canaliza relâmpagos. Em seguida, dispara um raio que causa 8d10 pontos de dano de Energia em um ser em alcance médio (Reflexos DT 25 reduz à metade). Nas suas próximas rodadas, até o fim da cena, Labirinto pode gastar uma ação padrão para disparar outro raio com o mesmo efeito.

PODER DE INTENÇÃO

Novo Caminho

REAÇÃO ❖ Labirinto pode usar essa habilidade após testemunhar a morte de uma pessoa. Ele absorve as intenções da pessoa morta em alcance curto. Então, recupera pontos de vida de um ser em alcance curto equivalentes à metade dos PV máximos do cadáver.

Enquanto estiver nessa forma, Labirinto é consumido por sua intenção assassina. A transformação não tem limite de duração, mas se Labirinto não matar uma pessoa até o fim da cena, sua intenção assassina adormece e não pode ser usada até Labirinto dormir.

LABIRINTO NA SUA MESA

Mapa Sanguíneo

SANGUE 2

Execução padrão
Alcance toque
Alvo 1 superfície
Duração cena
Resistência Vontade evita

Você toca em uma superfície e desenha um mapa com gotas de sangue que sinalizam em tempo real a localização de todos os seres em um raio de 1 km a partir da superfície tocada. Os seres podem fazer um teste de resistência para evitar este efeito.

Discente (+3 PE): o ritual também revela a condição de saúde dos seres que falharem no teste de resistência, conforme seus PV: ileso (PV em 100%); ferido (PV entre 99% e 51%); machucado (PV entre 50% e 1%); morrendo (PV em 0% e/ou condição morrendo).

Capturar Momento

MORTE 2

Execução padrão
Alcance médio
Alvo esfera de 18m de raio
Duração cena
Resistência permanente até ser dissipado

Você toca em uma superfície e desenha um mapa com gotas de sangue que sinalizam em tempo real a localização de todos os seres em um raio de 1 km a partir da superfície tocada. Os seres podem fazer um teste de resistência para evitar este efeito.

Discente (+3 PE): acrescenta ao efeito a opção de gastar uma ação padrão para fazer o símbolo explodir em energias entrópicas, que causam 4d8 pontos de dano de Morte em todos os seres captados por ele no momento da explosão (um teste de resistência de Fortitude contra a DT do ritual reduz o dano à metade).

Verdadeiro (+7 PE): como discente, mas muda o dano para 8d8 pontos de dano de Morte. Requer 3º Círculo.

Labirinto Mental

CONHECIMENTO 2

Execução padrão
Alcance médio
Alvo 1 pessoa
Duração 1d4 rodadas
Resistência Vontade evita

Você prende a mente de uma pessoa em um labirinto. Pela duração do ritual, o alvo é obrigado a gastar suas ações para se mover em uma direção aleatória. No início de cada um de seus turnos, o alvo pode repetir o teste de resistência. Se passar, se liberta do ritual.

Discente (+3 PE): muda o alcance para longo.

Verdadeiro (+7 PE): muda o alcance para longo e a duração para cena, mas o alvo ainda pode tentar se libertar no início de seus turnos. Requer 3º Círculo.

Rajada Caótica

ENERGIA 2

Execução padrão
Alcance médio
Alvo 1 ser
Duração instantânea
Resistência Reflexos reduz o dano à metade

Você concentra a estática caótica da Energia e a projeta contra o alvo, disparando um raio que causa 8d6 pontos de dano de Energia.

Discente (+3 PE): o dano muda para 8d8 pontos de dano de Energia.

Verdadeiro (+7 PE): o efeito muda para a descrição a seguir: "Você canaliza relâmpagos. Em seguida, dispara um raio que causa 8d10 pontos de dano de Energia em um ser em dentro do alcance. Nos seus próximos turnos, até o fim da cena, você pode gastar uma ação padrão para disparar outro raio com o mesmo efeito". Requer 3º Círculo.

Labirinto como Aliado

Labirinto é um ocultista com capacidades que nem ele mesmo compreende.

Bônus. Uma vez por dia, você recebe +2d4 PE atuais e máximos. Esse bônus dura até o fim do dia e uma nova rolagem deve ser feita no dia seguinte.

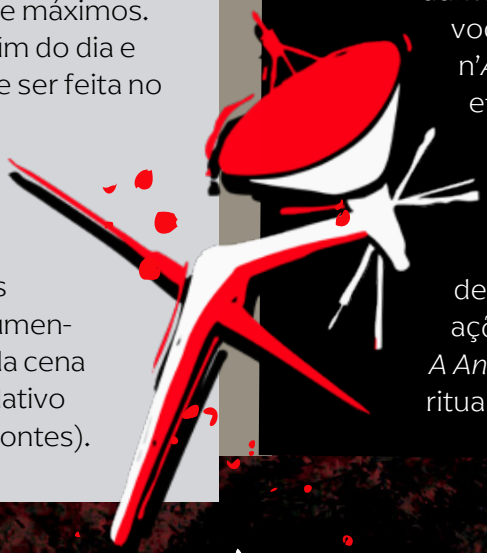
Labirinto para o Outro Lado. Você pode gastar 2 PE para a DT de suas habilidades (poderes, rituais etc.) aumentarem em +3 até o fim da cena (sim, combeiro, é cumulativo com *A Antena* e outras fontes).

A Antena

ITEM **AMALDIÇOADO** MEDO
CATEGORIA IV | 2 ESPAÇOS

Uma antena parabólica encaixada em uma das extremidades de um bastão de ferro. Apesar da aparência estranha, este item maldito transmite medo primal.

É uma arma simples corpo a corpo, de duas mãos, que conta como uma arma improvisada (–1d20 em testes de ataque). Ela causa 1d6 pontos de dano de impacto e tem crítico 20/x2. Seu verdadeiro potencial só se revela nas mãos de um conjurador de rituais. A DT de seus rituais aumenta em +3. Além disso, você pode conjurar um ritual n'*A Antena*. O ritual não faz efeito na hora; em vez disso, fica contido nela. Você pode gastar uma ação padrão para libertar o ritual e gerar o efeito dele (sem precisar gastar ações de conjuração ou PE). *A Antena* só pode conter um ritual por vez.



OS AGENTES

Apesar da falta de memória após passarem pelo ritual de Agatha, os verdadeiros protagonistas do *Hexatombe* são os agentes da Ordo Realitas cujas consciências entraram nos corpos dos assassinos.

Conheça-os de verdade a seguir.

JASPER

Nome do agente: Jasper [redacted]

Idade: 22 anos

Natural de: Castiçal, Rio Grande do Sul

ENCONTRADO NO DIÁRIO DO AGENTE

Eu era uma vítima.

É impossível, para mim, recordar um tempo em que não me sentia usado.

Privação de sono. Lacerações na pele. Horas trancado numa caixa d'água. Abuso físico era minha rotina. Meus pais eram ocultistas e me viam como um conduíte para o paranormal. De onde vinha essa crença é algo que até hoje nunca entendi. Nossa comunidade era pequena, propositalmente isolada. Eu já devia ser adolescente na primeira vez que vi alguém cuja pele não era pálida como a nossa. Éramos todos albinos — suspeito que resultado de consanguinidade.

Ao meu redor, ninguém parecia ouvir meus gritos de agonia. Eu ia ao colégio, frequentava as missas e festividades comunais, as empregadas até pareciam querer ajudar, mas, no fim, ninguém perguntava sobre as olheiras e arranhões.

Quando completei cinco anos recebi a notícia de que ganharia uma irmã, Elisa. Fiquei confuso quando ela foi colocada em meu colo pela primeira vez, pois não lembro de ver minha mãe grávida. Mais um dos segredos inquestionáveis que o mundo dos adultos escondia de nós.

Ao longo dos anos, a sede de poder de meus pais cresceu. Eles se denominavam a **Efígie Alva**. Acredito que surgiram há mais de um século, teístas de fragmentos distorcidos de adoradores da lua — o que fazia sentido dado o impacto que o Sol tinha em nossa pele.

Algumas das empregadas começaram a sumir. Outros membros da comunidade pareciam mais temerosos de lidar com meus pais.

A Efígie se expandiu. Sacrifícios começaram a acontecer, feitos em datas do eclipse lunar, na tentativa de agradar alguma entidade. Provar que eram dignos da "ascensão". Sua influência aumentou. Comecei a ver novos rostos em toda parte. Eles continuaram experimentando, brincando com meu corpo e espírito. Até que a única coisa que importava pra mim foi ameaçada.

Elisa estava doente, mas, mesmo assim, eu a peguei no meio da noite e fugi. Eles nos seguiram. Mesmo sabendo que não tinha pra onde ir, eu corria. Quando eles nos alcançaram, eu não tive escolha. Eles iam acabar comigo, e ela ia ser a próxima. Eles iam fazer com ela o que fizeram comigo. Eu não podia deixar aquilo acontecer. Eu tive que acabar com aquilo com as minhas próprias mãos.

Ela nunca entendeu.

Ela nunca me perdoou.

Mas não importa o que ela ache, se ela estiver viva e livre deles, é o suficiente pra mim.

Por sorte, alguém apareceu na cidade para investigar as mortes. Isso foi há cinco anos.

Minha integração na Ordo Realitas foi rápida. Talvez rápida demais. Em poucos meses de treinamento já me sentia apto a viajar em direção ao perigo e lutar contra aqueles que seguiram o mesmo caminho de meus pais. A palavra prodígio era usada com frequência. Aos poucos, comecei a acreditar nisso também.

Minha primeira equipe era tão idealista quanto inocente. Layla, Luna, Rafa, Charrito. Depois de uma breve missão em Minas Gerais, fomos alocados para Cuiabá, onde um clube do livro tinha sido devorado por um monstro saído das suas páginas de ficção. Sem nenhum veterano ao nosso redor, tomei pra mim a liderança do grupo, entrando no condomínio com pressa.

Logo, senti um líquido viscoso em meus calcanhares. Uma criatura com braços de Sangue viscoso se esgueirou entre nós e arrastou o novato, Rafa, para a grande piscina olímpica do local onde me vi novamente me afogando em trauma. A dor, o ressentimento, a inércia, tudo que eu guardara desde meu resgate retornou como uma onda de cicatrizes indeléveis. Eu não consegui me mover.

A morte de Rafa me fez entender meu papel na Ordem. Eram noites mal dormidas tomadas por pesadelos que insistem em me lembrar do meu fracasso ao tentar salvar a vida dele. Certos traumas nunca somem, só nos resta lutar pelas pessoas que ficaram, e pelas que se foram. Pelo Rafa, e por todos que nascem vítimas ou se tornam ao longo da vida.

JASPER

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 2d20 | Iniciativa 3d20+5

DEFESA 23

Fortitude 2d20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2d20

PV 90 | Machucado 45

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AGI	3	**INT**	1	**VIG**	2
FOR	3	**PRE**	1		

PERÍCIAS Atletismo 3d20+10, Religião d20+5

CONDUÍTE PARANORMAL O corpo de Jasper já foi alvo de influências e experimentos crueis com o Outro Lado desde criança, portanto desenvolveu certa tolerância aos efeitos causados pelo paranormal. Jasper tem resistência a dano paranormal 5 e +5 em testes de resistência contra rituais e habilidades de criaturas paranormais.

CORRENTES ACOPLADAS As foices de Jasper estão acopladas ao seu corpo através de correntes, sendo impossível desarmá-lo delas. Além disso, apesar de serem armas corpo a corpo, as foices acorrentadas podem ser usadas para atacar alvos a até 4,5m e testes de manobras de combate feitos com elas recebem +5.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FOICES ACORRENTADAS Corpo a corpo x2

Teste 3d20+10, crítico 19

Dano 3d4+10 corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FOICES ACORRENTADAS Corpo a corpo

Teste 3d20+10, crítico x4

Dano 6d4+10 corte

LIVRE ❖ **PUXAR PRA BRIGA**

Se acertar um ataque com foices acorrentadas, Jasper pode usar as correntes para puxar o alvo para um espaço vazio adjacente à ele. Se o alvo se afastar de Jasper, ele sofre –d20 em testes de ataque contra outros alvos que não sejam o Jasper por 1 rodada.

MOVIMENTO ❖ **ACOPLAR FOICES**

Jasper acopla as duas foices, transformando-as em uma única arma, trocando versatilidade por letalidade.

COMPLETA ❖ **CEIFAR**

Jasper faz um ataque com foices acopladas, fatiando todos os seres adjacentes à sua escolha. Ele faz um único teste de ataque contra a Defesa de todos os alvos. Seres atingidos sofrem 4d4 pontos de dano de corte adicional, multiplicado em caso de acerto crítico, e ficam sangrando.

JASPER NA SUA MESA

Especialista em Correntes

PODER **GERAL**

Você aprendeu a manipular correntes ou semelhantes como cordas para manter itens seguros. Você pode gastar uma ação completa para prender um item qualquer em uma corrente bem amarrada ao seu corpo (ou ao corpo de outra pessoa, se quiser usar essa técnica em um aliado em alcance de toque, por exemplo). O item preso não pode ser desarmado ou retirado, sendo necessário quebrar a corrente em que o objeto está preso para soltá-lo. Além disso, você recebe +2 em testes de manobras feitos com correntes, chicotes e armas presas em você por essa habilidade. Andar com vários itens presos assim é desconfortável: cada item além do primeiro causa –1 em testes de perícias afetadas por carga. *Pré-requisito:* Agi 2.

Especialista em Correntes

PODER **GERAL**

Você aprendeu a manter seus inimigos perto. Quando você acerta um ataque com uma corrente ou semelhante (chicote, corda etc.), pode gastar 2 PE para puxar o alvo para um espaço vazio adjacente à você. Se o alvo se afastar voluntariamente de você, ele sofre –d20 em testes de ataque contra outros alvos que não sejam você por 1 rodada. *Pré-requisitos:* For 2 ou Agi 2, treinado em Luta.

Acoplável

HABILIDADE **DE ARMA**

Uma arma acoplável é a fusão de duas armas de uma mão que, quando unidas através do gasto de uma ação de movimento, se tornam uma arma de duas mãos. Apenas armas corpo a corpo podem ser acopláveis. Toda arma acoplável é considerada uma arma tática, mesmo que suas formas separadas não sejam.

Quando as formas separadas são acopláveis, a arma sobre as seguintes modificações:

- Muda para duas mãos.
- Aumenta a categoria em +1.
- O dano da forma separada aumenta em +1 dado do mesmo tipo.
- A margem de crítico ou o multiplicador de crítico aumenta em +1 (escolha no momento da criação da arma).
- Os espaços dobram.
- Pode ser usada com Combater com Duas Armas (e habilidades similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

Por exemplo, um personagem pode ter duas espadas (arma tática corpo a corpo de uma mão; categoria I; dano 1d8/1d10; crítico 19; tipo corte; 1 espaço) com a habilidade acoplável. Quando ele gastar uma ação de movimento para acoplar as duas espadas, obtém uma espada de lâmina dupla (arma tática corpo a corpo de duas mãos; categoria II; dano 2d10; crítico 19/x3; tipo corte; 2 espaços).

JASPER COMO ALIADO

Jasper é tanto um defensor contra o paranormal quanto um combatente letal.

Bônus. Você recebe resistência a dano paranormal 5.

Letalidade do Ceifador. Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para aumentar a margem de ameaça desse ataque em +2.

LENA

Nome do agente: Lena Viegas

Idade: 26 anos

Natural de: Laguna, SC

ENCONTRADO NO DIÁRIO DO AGENTE

Nunca senti que minha vida tinha sentido.

Uma vida de classe média. Meu pai era um advogado importante. Quando eu era pequena, sentia que metade da cidade era sua cliente.

Como filha única, eu era mimada desproporcionalmente. Papai não podia me dar todos os brinquedos que eu via na televisão, mas, quando podia, eles apareciam embrulhados no meu quarto na primeira hora da manhã.

Mais velha, ele disse que queria ensinar algo sobre seu mundo. Ele o dizia selvagem e cruel. Me lembro bem quando sugeriu que fôssemos caçar na serra. Ter uma arma nas mãos, me dava uma sensação de poder tão grande – e, ao mesmo tempo, poucas vezes me senti tão desolada. Havia um recado dele nisso.

Na terceira ou quarta vez que saímos para caçar, avistamos um graxaim. Sua pele era clara, quase dourada. Nunca tinha visto um assim. Meu pai pegou em meus braços e apontou o rifle que eu carregava na direção do animal ele mesmo. Eu não queria atirar. Tinha algo errado ali, não sabia dizer o quê. O olhar de decepção do homem que me criou me deu a certeza de que éramos de mundos diferentes. "Faz parte da cadeia alimentar.", ele disse.

Não demorou muito até eu perceber que precisava ir embora.

No dia que fiz 18 anos comprei passagens para São Paulo. Não sabia o que esperar de minha nova vida e, pela primeira, isso me contentava.

Fiz amigos rápido. Eu sempre fui uma boca grande e fazia todos rir com minhas anedotas. Pegava bicos como garçonete e lojista, era boa em empurrar pros outros o que eles nem sabiam que precisavam.

Aos 21, me descobri grávida. O pai era um traste, um playboy que não merecia nem saber o que fizera comigo. O que diabos eu ia fazer com uma criança? Cuidar não era da minha natureza, nunca foi.

Continuei curtindo a vida, mesmo com a barriga se tornando cada vez mais evidente. Pra minha surpresa, alguns caras curtem isso. Uma noite, não resisti e enchi a cara com um estranho. Acordei na casa dele com a pior cólica que já senti. Pedi pra ele me levar ao pronto-socorro, mas ele disse que chamaria um Cooler e nada mais.

No hospital, disseram que estava sofrendo uma complicação. Me forçaram a entrar em trabalho de parto, me deixando numa maca por mais de dez horas. Eu pedia pra eles me apagarem com sedativos, mas os médicos diziam que isso podia pôr em risco a vida da criança.

Aurora nasceu, mas sua chegada deixou marcas que me asseguraram que seria minha única filha.

Nos primeiros dias em casa, eu não sabia o que fazer com aquele ser desprotegido. Não podíamos conversar e ela precisava de mim para tudo, um tipo de dependência que nunca experienciei antes.

A cada amamentação, algo mudava em mim. Não sabia se era puro instinto materno ou se era de fato algo que eu sabia fazer e fazia bem.

Ela se tornou o meu tudo. Seu risinho sincero, o jeito que seus pézinhos tropeçavam no chão quando vinha correndo até mim, até os pequenos soluços que ela dava enquanto dormia. Adorava ver seu corpo inerte banhado pelos primeiros feixes de sol da manhã. Tudo isso fazia minha vida completa.

Então, eu fraquejei.

Eu achava que a vida de mãe me satisfaria, mas logo percebi que ainda existia uma mulher dentro de mim com outras necessidades. O nome dele era Cláudio. Era carismático, estiloso, sensível — eu me derreti na mão dele.

No começo, os sinais não eram claros. Uma expressão descabida aqui, uma reclamação ali — era meu primeiro relacionamento sério, achei que fazia parte da vida de casal.

Mas as feridas foram se tornando mais visíveis. Ele desaparecia por dias, às vezes voltava com marcas no corpo, claramente auto infligidas. Nunca me explicou o que significava suas tatuagens, quem eram seus amigos que precisavam tanto de sua presença a qualquer momento da madrugada. Eu cogitei acabar tudo, não era o que eu queria pra mim e minha filha. Mas ouvi conselhos de que seria melhor para Aurora crescer em um lar completo, com um homem presente.

Nunca devia ter deixado ele chegar perto do meu anjinho.

Um dia, quando eu menos esperava, ela estava morta. Ele estava ao lado do corpo, pintando símbolos num pedaço de papel. Não parecia real. Eu quase não consegui reagir. "Foi um acidente.", ele disse. Era obviamente mentira, mas impossível provar. Como eu pude ser tão burra, tão cega?

Cláudio sumiu.

Sem Aurora, minha busca por justiça tomou o apartamento. Vasculhei os livros daquele assassino atrás de respostas, pistas que explicassem como um ser humano podia ser capaz de arrancar das raízes a flor mais linda do mundo.

Então recebi uma mensagem às 04:13 da manhã.

LENA VIEGAS

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 3d20 | Iniciativa 2d20+5

DEFESA 22

Fortitude d20 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** 3d20+10

PV 80 | Machucado 40

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AGI	2	**INT**	3	**VIG**	1
FOR	1	**PRE**	3		

PERÍCIAS Diplomacia 3d20+5, Investigação 3d20+5, Ocultismo 3d20+10

CATALISADORES SOFISTICADOS Os brincos e acessórios utilizados por Lena estão impregnados pelos horrores do Outro Lado. Uma vez por cena, Lena recebe 3d6. Ela pode gastar 1d6, como ação livre, para:

- Aumentar o dano de um ritual em +1d6.
- Aumentar a recuperação de PV de um ritual em +1d6.
- Aumentar a DT de um ritual em +1d6.

Lena só pode gastar 1d6 no mesmo ritual, e apenas no momento em que conjurá-lo. No fim da cena, d6 não gastos são perdidos.

RITUAIS (DT 20) Lena pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PISTOLA À distância x2 ☼ CURTO

Teste 2d20+10, crítico 18

Dano 1d12+10 balístico

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Cicatrização Discente **MORTE 1**

Lena acelera o tempo ao redor das feridas de 1 ser em alcance de toque, que cicatrizam instantaneamente. O alvo recupera 5d8+5 PV, mas envelhece 1 ano automaticamente.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Eletrocussão Discente **ENERGIA 1**

Lena dispara um poderoso raio que causa 6d6 pontos de dano de Energia em todos os seres e objetos livres em uma linha de 30m (Fortitude reduz à metade).

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Esconder dos Olhos **CONHECIMENTO 2**

Lena fica invisível por 1 rodada, incluindo seu equipamento, recebendo camuflagem total e +15 em testes de Furtividade. Como o normal, seres que não possam vê-la ficam desprevenidos contra seus ataques. O efeito termina se ela faz um ataque ou usa uma habilidade hostil.

Ações contra objetos livres não dissipam Esconder dos Olhos (ela pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo segurados por outros seres). Causar dano indiretamente — por exemplo, preparar explosivos para detonar mais tarde — não é considerado um ataque. Objetos soltos voltam a ser visíveis e objetos apanhados por ela ficam invisíveis. Luz transportada nunca fica invisível (mesmo que sua fonte esteja).

Qualquer parte de um item carregado que se estenda além do alcance corpo a corpo natural dela se torna visível.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Flagelo de Sangue **SANGUE 2**

Lena toca uma pessoa, gravando uma marca escarificada no corpo dela enquanto profere uma ordem, como "não ataque a mim ou meus aliados", "siga-me" ou "não saia desta sala". A marca dura até o fim da cena. A cada rodada que o alvo desobedecer a ordem, a marca inflige uma dor excruciante, que causa 10d6 pontos de dano de Sangue e deixa o alvo enjoado pela rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição). Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos a marca desaparece.

LENA NA SUA MESA

Prática com Materiais Ritualísticos

PODER **GERAL**

Você domina materiais usados em rituais com precisão. Quando executa uma conjuração complexa (*SaH*, p. 115), você não sofre –d20 para empregar materiais específicos de uma Entidade durante a 1ª etapa. *Pré-requisitos:* Int 2, treinando em Ocultismo, capacidade de conjurar rituais.

Dominar Habilidade Ritualística

PODER **DE OCULTISTA**

Seus estudos são amplos e não serão interrompidos por barreiras burocráticas. Quando adquire este poder, você pode escolher uma habilidade de trilha de Ocultista e aprendê-la, mas precisa ter o NEX necessário para usá-la. Por exemplo, se você tiver NEX 65%, pode escolher a habilidade Anular Ritual (*OPRPG*, p. 34). Habilidades que dependem de outra anterior para funcionar continuam tendo essa dependência. Este poder pode ser adquirido até três vezes. *Pré-requisitos:* Int 3, treinado em Ocultismo, capacidade de conjurar rituais.

Catalisador Sofisticado e Horrorizado

ITEM **PARANORMAL**

CATEGORIA III | 1 ESPAÇO

Este tipo de catalisador ritualístico (*SaH*, p. 44) foi intensamente horrorizado pelo Outro Lado e pode ser usado como uma vestimenta semelhante a uma bijuteria ou acessório, não sendo necessário empunhá-lo. Além disso, ele não é consumido quando usado. Uma vez por cena, você recebe 3d6. Você pode gastar 1d6, como ação livre, para:

- Aumentar o dano de um ritual em +1d6.
- Aumentar a recuperação de PV de um ritual em +1d6.
- Aumentar a DT de um ritual em +1d6.

Você só pode gastar 1d6 no mesmo ritual, e apenas no momento em que conjurá-lo. No fim da cena, d6 não gastos são perdidos. Este é um item paranormal de categoria III que ocupa 1 espaço.

LENA VIEGAS COMO ALIADA

Lena é uma ocultista com amplos conhecimentos e técnicas versáteis.

Bônus. Você recebe +20 em Ocultismo e Vontade.

Versatilidade Mística. Você pode gastar 3 PE para ter acesso aos efeitos de um Catalisador Sofisticado e Horrorizado até o fim da cena, como se estivesse vestindo o item.

MARIA

Nome do agente: Maria Helena Rodrigues

Idade: 29 anos

Natural de: São Paulo, SP

ENCONTRADO NO DIÁRIO DO AGENTE

A vida pode ser um saco. A minha era relativamente mundana. Eu trabalhava numa enfermaria, tinha um namorado, um apartamento e um círculo de amigos normal.

Tudo era tão entediante.

Meu trabalho na ala de doenças terminais também era frustrante. Se me importasse ou não com meus pacientes, eventualmente eles iam morrer. Todos nós vamos, não é?

No entanto, um dia, algo aconteceu. Peguei a chefe do turno da madrugada, Fernanda, uma solteirona estranha demais até pra mim, mexendo na dosagem de um paciente. Ele não tinha muito tempo, é verdade, mas o que ela fazia ia se assegurar que ele não visse o próximo nascer do sol.

Ela me notou, era impossível que não tivesse. Queria ver minha reação — era um teste.

Eu fiquei lá, em silêncio. Observando enquanto aquela pessoa desconhecida morria entre nós.

Nunca senti nada assim antes. A euforia. As mentiras para a família e equipe do hospital nos dias seguintes para acobertar o crime, fingindo que foi uma morte natural. Não conseguia dormir, mas ao mesmo tempo... as promessas dela faziam tanto sentido. Acabei com o sonso do meu namorado na primeira oportunidade que surgiu.

Ser algo maior, algo que realmente faz a diferença. Algo que pode mudar o mundo de verdade, e não só ser esquecido dentro dele. O Outro Lado tinha esse poder, ela dizia.

Ser a verdadeira cura para a humanidade, o bem maior. Ela me apresentou o verdadeiro poder do Sangue. O que ele podia trazer.

Não demorou muito para que aqueles agentes enxeridos viessem investigar o hospital, com tantos pacientes misteriosamente morrendo — e os nada discretos símbolos desenhados por Fernanda nos prontuários.

Eu só precisei me fazer de vítima. Era meu superpoder. Ninguém nunca desconfiava da pobre Maria. No entanto, abordei um deles, um homem grande que chamavam de Tuco. Seu interesse foi imediato. Meus dias na Ordem eram promissores.

Não demorou muito para que eu me tornasse uma recruta. O Paranormal prometia tantas oportunidades, só dependia dos meus companheiros saírem da minha frente... eu finalmente poderia me tornar alguém muito maior, só precisava abraçar quando a grandeza quando a oportunidade chegasse.

As missões da Ordem eram promissoras. O acesso a informações privilegiadas, os segredos mais obscuros da sociedade. Poder interminável ao seu alcance. O treinamento inicial era *boring*, e minha performance era constantemente criticada e reenviada para avaliação. Tinha a impressão que o tal Veríssimo não ia com a minha cara. O sentimento era mútuo.

Me escondi em minha aparência inocente e infantil, minhas roupas bregas, meu sorriso modesto. Um líder de campo, chamado Caio, sugeriu que me pusessem como uma agente de "suporte", auxiliando à distância. Acho que era coisa de video game, não sei. Para outros agentes, aquilo podia ser humilhante. Para mim, ficar nos computadores apenas me aproximou de meu objetivo...

Tirando que a segurança da Ordem era melhor do que eu imaginava.

Por um tempo tentei acessar os arquivos, sem sucesso. Então, tive que dar o braço a torcer. Dei um jeito de melhorar e consegui que me botassem numa missão na qual um dos envolvidos poderia ter uma coleção de artefatos amaldiçoados.

Essa minha primeira missão envolvia um culto que sequestrava e sacrificava até mesmo crianças. Vinha descobrindo que isso é mais comum do que parece. A sociedade é podre. Eu logo encontraria alguém com a solução. Minha equipe consistia de agentes veteranos, dois deles vindos da Bahia, e eles me guiaram pelo subterrâneo de uma casarão, no bairro mais chique de São Paulo. As vítimas estavam lá, em jaulas, fracas e inúteis como seria de se esperar, com textos marcados à força na pele.

Então, algo chamou minha atenção. Uma parede falsa dava para uma sala repleta de artefatos, livros e pergaminhos amarelados. Pareciam roubados de um museu.

Enquanto o restante da equipe catalogava e registrava tudo aquilo, pus em minha bolsa de crochê um livro de capa amarronzada. O restante da missão foi um sucesso. As criancinhas foram salvas, *whatever*.

Cheguei em casa correndo. Todas as paredes do meu apartamento tomadas de anotações ocultistas. Abri aquelas páginas decrépitas e, de suas páginas, saltaram respostas e promessas. O mundo antigo ensinando como consertar o nosso — maneiras de alcançar a gnose, aumentar propositalmente minha exposição, transcender a carne.

Então, ali, algo que nunca achei possível. Um registro de milênios, intitulado O Livro de Tirigan, traduzido de uma língua morta, desenhada naquelas páginas antes mesmo da chegada dos portugueses ao nosso continente. O nome de um profeta. Um homem que ascendeu ao estado divino. Alguém capaz de se tornar algo maior.

Aquelas palavras soavam como um espelho dos meus sonhos.

Bastava seguir os ensinamentos escritos há tantos milênios nesse livro profano.

Bastava seguir a palavra de Kian.

Esse dia logo iria chegar.

MARIA

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa 3d20+5

DEFESA 21

Fortitude d20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2d20+5

PV 80 | Machucado 40

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AGI	3	**INT**	3	**VIG**	1
FOR	1	**PRE**	2		

PERÍCIAS Enganação 2d20+10, Medicina 3d20+5, Ocultismo 3d20+5

ESTÁGIO TERMINAL Um surto de adrenalina percorre pelo corpo de Maria ao ver a morte se aproximando. Quando estiver machucada, ela recebe uma ação de movimento extra até o fim da cena.

FIM PRECOCE Ao ser responsável pela morte de alguém, Maria recebe +d20 em todos os seus testes até o fim da cena.

KIAN VAI NOS SALVAR A fé cega em Kian faz de Maria uma agente com habilidades inesperadas. A critério do mestre, se ela estiver enfrentando um desafio (uma ameaça, um perigo, um enigma etc.) e sua fé em Kian estiver envolvida e motivando-a de alguma forma, ela pode conjurar um único ritual de Conhecimento de até 3º círculo como se o conhecesse (ele não conta para o limite de rituais). Uma vez escolhido o ritual, ele permanece disponível até o fim da cena. Maria não pode ter dois rituais disponíveis na mesma cena, simultaneamente ou não.

RITUAIS (DT 20) Maria pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PISTOLA À distância x2 ☼ CURTO

Teste 2d20+10, crítico 18

Dano 1d12+10 balístico

PADRÃO ❖ **RITUAL**

Hemofagia **SANGUE 2**

Você arranca o sangue do corpo de 1 ser em alcance de toque através da pele dele, causando 6d6 pontos de dano de Sangue (Fortitude reduz à metade). Você então absorve esse sangue, recuperando pontos de vida iguais à metade do dano causado.

PADRÃO ❖ **TRATAMENTO DE EMERGÊNCIA**

Maria faz uma aplicação medicinal arriscada para manter 1 ser em alcance de toque na ação, adicionando 2d10+10 PV temporários ao alvo. Quando todos os pontos forem perdidos, o ser fica fraco até o fim da cena. O mesmo alvo não pode ser beneficiado novamente por essa habilidade na mesma cena.

MARIA NA SUA MESA

Estágio Terminal

PODER **GERAL**

A proximidade da morte acelera seu coração e incendeia seus músculos. Uma vez por rodada, quando está machucado, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de movimento extra. *Pré-requisito:* Agi 2.

Kian Vai Nos Salvar

PODER **GERAL**

Você acredita fielmente nas palavras de Kian; ele vai te salvar. A critério do mestre, se você estiver enfrentando um desafio (uma ameaça, um perigo, um enigma etc.) e sua fé em Kian estiver envolvida e motivando-o de alguma forma, você aprende a conjurar um único ritual de Conhecimento de até 3º círculo como se o conhecesse (ele não conta para o limite de rituais). Uma vez escolhido o ritual, ele permanece disponível até o fim da cena. Você não pode ter dois rituais disponíveis na mesma cena, simultaneamente ou não. *Pré-requisitos:* Pre 2, capacidade de conjurar rituais.

Tratamento de Emergência

PODER **GERAL**

Existem aplicações medicinais arriscadas que você ousou aprender para manter seus aliados em ação. Você pode gastar 2 PE e uma ação padrão para fornecer 2d10+10 PV temporários a um ser em alcance de toque. Quando todos os pontos forem perdidos, o ser fica fraco até o fim da cena. O mesmo alvo não pode ser beneficiado novamente por essa habilidade na mesma cena. *Pré-requisitos:* Int 2, treinado em Medicina.

MARIA COMO ALIADA

Maria é uma profissional de saúde com habilidades duvidosas, mas que surpreende.

Bônus. Você recebe +20 em Medicina.

De Onde Veio Isso? Você pode fazer uso da habilidade Kian Vai Nos Salvar, mesmo sem saber da relação de Maria com sua fé sombria. Ainda que na sua mesa, a própria não esconda sua fé, ela não sabe como isso funciona.

REMI

Nome do agente: [redacted] "Remi" [redacted]

Idade: 34 anos

Natural de: Vila Musical, SP

ENCONTRADO NO DIÁRIO DO AGENTE

DÓ

A vida é como uma pauta musical, coberta de altos e baixos, graves e agudos. Uma composição que precisa ter um fim.

Quando eu era jovem no interior, minha vida era feliz. Pelo menos eu acho. Coloquei tantas camadas de mentira em minha própria história que hoje já não lembro bem o que é real e o que não é.

Ao chegar à maioridade, troquei minha vida pacata pela loucura da cidade grande. Oficialmente, saí de casa para fazer um curso técnico. Na verdade, sonhava com uma carreira artística, um mundo em que pudesse ser adorado. Foi aí que os problemas começaram.

RÉ

Nunca apareci pro curso técnico. Em vez disso, comecei a andar com um grupo que gostava de festas e curtição. Eles eram legais. Quer dizer, acho... Passava a maior parte do dia me recuperando da ressaca do dia anterior, apenas pra passar a noite seguinte na rua novamente. O dinheiro que era pra pagar o curso se transformou em vício.

Certo dia, alguém do grupo surgiu com uma novidade. Uma nova droga, muito mais intensa do que as que vínhamos usando. Rubra? Eu experimentei só um pouco, e... bem, é difícil lembrar, mas ainda sinto nos dedos os tremores e a violência.

MI

Certo dia, acordei coberto de sangue. Eu havia feito aquilo?

Eu precisava sair dali. Não queria ser apontado como culpado. Não podia passar o resto da vida atrás das grades.

Quando tentei fugir, dei de cara com uma silhueta. A sombra de um homem bem vestido, segurando uma espada. Seus movimentos eram rápidos e precisos. Ele matava tudo que via, sem discriminar entre homens e monstros. Para ele, todos eram apenas carne a ser fatiada. Meus amigos... todos mortos por sua lâmina.

Eu não entendia o que ele era. Um anjo? Um demônio? Sua voz era firme, mas calentosa. Perguntei seu nome — ele disse que não tinha.

Passei a chamá-lo de Maestro.

FÁ

O massacre foi encoberto como um "acidente horrível". Mas as lembranças turvas daquele dia continuavam em meus pesadelos.

De tempos em tempos, o Maestro vinha me visitar. Para ele, eram visitas de rotina, para verificar como eu estava. Para mim, eram tempestades de ódio. Para o Maestro, ele havia me poupado. Para mim, ele havia matado todos os meus amigos. Pessoas inocentes, ignorantes, cujo único crime havia sido a ignorância de experimentar a droga errada.

Eu não tinha mais nada. Meus amigos e, mais do que isso, meus sonhos morreram naquela noite vermelha.

Tudo que eu tinha agora era ele. O monstro que arrancou eles de mim. Meu salvador. Meu mártir. Eu esperava cada vez mais ansioso pelo seu próximo retorno. Talvez fosse o rebote da droga, mas eu nunca havia sentido nada tão forte por outra pessoa. Raiva. Admiração. Medo. Paixão.

Eu precisava me aproximar. Entrar em sua vida. Entender o que ele era.

SOL

Passei a interpretar um papel para ele. De alguém recuperado e hábil, capaz de integrar sua organização. Ele contou a verdade. Sobre a Ordem. Sobre tudo.

Poucas pessoas têm a honra de ser convidado para a Ordem pelo próprio homem. Mas eu era especial, e ele percebeu isso (como não perceberia?).

O fascínio e o ódio se tornaram uma obsessão. Tentei descobrir tudo sobre ele, impressioná-lo a cada missão. Era impossível. Ele surgia e desaparecia como um fantasma, sem deixar rastros. Os outros agentes não sabiam quase nada sobre seu líder.

Mas eu ia descobrir a verdade.

LÁ

Eu tinha um plano. Nem todos sabiam disso na época, mas rumores corriam de que ele tinha uma filha adolescente. Eu ia fazê-lo entender o que era perder tudo.

Mas, antes de conseguir fazer qualquer coisa, ele me chamou para uma missão. O próprio Veríssimo indo para o campo? Isso não acontecia todos os dias. Talvez ele finalmente tivesse percebido como eu era especial... Ou talvez tivesse descoberto o que eu queria fazer. Ele ia me matar? Ele ia me matar assim como havia matado todos os meus amigos?

Chegamos em uma área isolada, com um hospital em ruínas. A membrana estava fraca, e não era difícil perceber que o lugar era um antro de criaturas de Sangue.

Corpos distorcidos, curvados e vermelhos, roupas sujas e manchadas. Finalmente eu ia poder provar para ele o quão poderoso eu era.

A missão foi mais difícil do que eu esperava, mas, no fim, eu me saí muito bem. Eu contei, e eu e Veríssimo matamos exatamente o mesmo número de criaturas.

Essa era a prova. Finalmente.

Até que eu percebi... escondida no canto, esperando a oportunidade para atacar, havia uma criatura. Era a minha chance. Eu ia GANHAR dele.

Eu parti correndo para cima, e tudo que consegui escutar foi "PARE."

O quê?

"Observe direito."

A última criatura... era uma pessoa. Um adolescente. Olhos arregalados, veias estouradas, pele avermelhada... Era quase uma criatura, mas ainda era uma pessoa. Um viciado em rubra... mas ainda uma pessoa.

Como eu havia sido.

SI

Ao meu redor, dezenas de cadáveres. Enfim eu percebi. Eram criaturas... mas haviam sido pessoas.

Ele me olhou e disse: "Esse era um estoque clandestino de Rubra, usado por Transtornados, que aparentemente foi invadido por usuários".

"Com tanto estoque disponível, eles não conseguiam parar de usar, e eventualmente se transformaram."

"É o que acontece com a maioria deles. Mas vamos achar um jeito de impedir."

Tentei esconder minhas lágrimas, mas, honestamente, acho que nunca consegui esconder qualquer coisa dele.

Veríssimo então me parabenizou pela missão bem-sucedida e me mandou voltar para a base. Sua última instrução foi "manter os olhos sempre abertos".

Meus olhos estiveram mesmo fechados. Mas agora, graças a ele, eu finalmente estava enxergando.

REMI

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa 3d20+5

DEFESA 21

Fortitude 2d20 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** 2d20+10

PV 90 | Machucado 45

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AGI	2	**INT**	3	**VIG**	2
FOR	1	**PRE**	2		

PERÍCIAS Artes 2d20+10, Ocultismo 3d20+5

SEM ESPAÇO PARA ERRO Uma vez por rodada, ao errar um ataque com sua espada, Remi pode rolar o teste novamente. Se acertar na segunda tentativa, seu ataque é motivado pela determinação e causa +1 dado de dano do mesmo tipo. Além disso, com sua espada, ele faz testes de ataques e dano usando Intelecto, em vez de Força.

RITUAIS (DT 20) Remi pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

ESPADA ENFERRUJADA Corpo a corpo x2

Teste 3d20+10, crítico 19

Dano 2d8+10 corte

MOVIMENTO ❖ **DEDILHAR HARPA**

Remi toca a harpa acoplada em seu braço, produzindo melodias que reverberam em sua espada, afetando-a de forma paranormal. Ele escolhe um entre os efeitos a seguir que dura até o início de seu próximo turno.

- +5 no teste de ataque.
- +5 pontos de dano.
- +2 na margem de ameaça.
- Aumenta o alcance do ataque corpo a corpo para 9m.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Amaldiçoar Arma Discente **SANGUE 1** **CONHECIMENTO 1**

Remi imbui uma arma ou munições em alcance de toque, fazendo com que causem +2d6 pontos de dano de Sangue ou Conhecimento até o fim da cena.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Distorcer Aparência **SANGUE 1**

Remi modifica sua aparência de modo a parecer outra pessoa até o fim da cena. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz, impressão digital, córnea etc. Ele recebe +10 em testes de Enganação para disfarce, mas não recebe habilidades da nova forma nem modifica suas demais estatísticas.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Desfazer Sinapses Discente **CONHECIMENTO 1**

Remi faz com que a entidade do Conhecimento inexista bilhões de neurônios de dentro do cérebro de até 5 seres em alcance longo, causando a angústia inexplicável do vazio. Os alvos sofrem 3d6+3 pontos de dano de Conhecimento e ficam frustrados por uma rodada. Se passar em um teste de resistência de Vontade, sofre apenas metade do dano e evita a condição. O alvo precisa ter um cérebro; o efeito se reflete como uma dor de cabeça severa que faz sangrar levemente pelos olhos, narinas, orelhas e boca.

REMI NA SUA MESA

Arte da Música Macabra

PODER **GERAL**

Você é capaz de influenciar sutilmente a Realidade permitindo que sua música suplique efeitos para o Outro Lado. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para causar um dos efeitos a seguir em 1 ser em alcance curto que possa ouvi-lo:

- O próximo dano que o alvo causar aumenta em +5.
- O próximo ataque do alvo recebe +2 na margem de ameaça.
- O próximo teste de ataque do alvo recebe bônus de +5.
- O alcance do próximo ataque ou habilidade que o alvo usar recebe +9m de alcance.

Você só pode gastar 1d6 no mesmo ritual, e apenas no momento em que conjurá-lo. No fim da cena

Sintonização Mental com Arma

PODER **GERAL**

Você suplica ao Outro Lado para que o paranormal crie uma sintonização entre você e uma arma. Em uma cena de interlúdio, você pode gastar uma ação de interlúdio de 3 PE para se sintonizar paranormalmente com uma arma que esteja empunhando. Até o início da próxima cena de interlúdio, a arma sintonizada passa a usar um atributo a sua escolha para testes de ataque e dano, em vez do padrão. Esse efeito só funciona se a arma estiver sendo empunhada por você. *Pré-requisitos:* Int 2 ou Pre 2, treinado em Ocultismo, capacidade de conjurar rituais.

Sintonização Mental com Proteção

PODER **GERAL**

Você suplica ao Outro Lado para que o paranormal crie uma sintonização entre você e uma proteção. Em uma cena de interlúdio, você pode gastar uma ação de interlúdio de 3 PE para se sintonizar paranormalmente com uma proteção que esteja vestindo. Até o início da próxima cena de interlúdio, a proteção sintonizada passa a usar um atributo a sua escolha para Defesa, em vez de Agilidade. Esse efeito só funciona se a proteção estiver sendo vestida por você. *Pré-requisitos:* Int 2 ou Pre 2, treinado em Ocultismo, capacidade de conjurar rituais.

REMI COMO ALIADO

Remi é um musicista e conjurador extremamente perturbado.

Bônus. Você recebe +20 em Artes e Ocultismo.

Sintonização e Sincronia. Você pode fazer uso dos poderes Sintonia Mental com Arma e Sintonia Mental com Proteção como se os tivesse.

TUCO

Nome do agente: Tuco Belez

Idade: 37 anos

Natural de: Rio de Janeiro, RJ

ENCONTRADO NO DIÁRIO DO AGENTE

O paranormal sempre esteve em minha vida.

Maneiras de se comunicar com nossos ancestrais e guiar as futuras gerações no caminho que eles desenharam para nós. Minha mãe vinha de uma família de mulheres muito fortes, espiritualizadas, costureiras das tênues linhas que ligam o mundano com o sobrenatural. Muitos nomes eram dados a esse plano. Um deles era "O Outro Lado".

Muito cedo percebi o fascínio que isso exercia em meu pai. No entanto, ao invés de simples orações para guiar almas perdidas e rituais para gerar boas vibrações, meu pai procurava um benefício prático para o paranormal.

Ele começou a experimentar com o Sangue.

Minha mãe era forçada a fazer rituais, contatar entidades estranhas em busca de dinheiro e poder. Eu vi em tempo real sua mente se corroendo, o deixando mais cruel e abusivo. Minha mãe, em resposta, ficava mais e mais fraca.

Por volta dos meus 15 anos, no entanto, o Sangue surgiu para cobrar seu preço. O ritual ia matar ela, eu tive que intervir. A arranquei das amarras criadas pelo meu pai e comecei a tratar suas feridas. Ele não gostou nada e me confrontou. Disse que o Outro Lado ia cobrar seu preço por isso, como se estivesse contando uma história para assustar criança.

Eu perdi o controle. Peguei uma de suas facas e acabei com sua vida antes que ele acabasse com a dela.

Minha mãe seguiu muito fraca e, eventualmente, morreu de "causas naturais". Ela sempre foi uma mulher sadia, não tinha dúvida de que aquele monstro era o verdadeiro responsável.

Fui morar com minha vó, tentar dar um sentido a minha vida. Não foram bons anos, me entreguei a vícios e companhias duvidosas. Decidi então começar a carreira militar, para trazer mais dinheiro para casa.

Eu odiava aquilo, mas ao mesmo tempo, lá foi onde encontrei pessoas similares a mim. Perdidas.

Eventualmente, a vida de uniforme perdeu o sentido também. Saímos do exército e nos organizamos numa espécie de grupo de mercenários, trabalhando a quem contratasse para fazer o que fosse necessário. Eu sempre fui forte, me virava bem. Não tínhamos um propósito claro, mas pelo menos éramos bons no que fazíamos.

No entanto, logo senti aquela coceira. O desconforto que me seguiu a vida toda. A sensação crescente de que apenas ser bom em algo não era o suficiente.

Fomos contratados para participar de uma espécie de arena improvisada nos subúrbios de São Paulo. Achamos que seria apenas um show, um telecatch maluco pra entreter o povo, mas, chegando lá, descobrimos que a coisa era séria. Bem séria. Um clube da luta para coitados desesperados e psicopatas sedentos por violência. As pessoas se matavam de verdade.

Eu recuei, não quis ir até o final. Eu olhava no rosto nojento daqueles homens nos assistindo: ricaços entediados e viciados em apostas. A última coisa que eu queria era dançar pra eles como se fosse um animal de circo.

Mas meus colegas discordaram. A grana era sedutora demais. Acho que o desafio, talvez a glória, tenha puxado eles pelas mãos.

Um a um, eles entraram nesse picadeiro maldito pra sair na porrada com o campeão deles. Ele se intitulava O Colosso. Era um homem gigantesco, usando um escafandro enferrujado. O primeiro ele derrubou com um só soco. O segundo, segurou pela cabeça e estourou com as próprias mãos. Um a um, eles caíram.

Aí, como um golpe final de crueldade, os organizadores juntaram seus corpos no centro da arena. Vísceras expostas, membros deslocados, homens destruídos. E, assim como eles caíram, eles começaram a se levantar. Se mesclando numa criatura inominável, incontrolável. Eu senti um puxão no meu moletom, e alguém me tirou de dentro do prédio, enquanto três rapazes correram pra matar a bestialidade.

A mulher sorriu para mim. Ela era jovem, tinha uma mecha azul no cabelo e os braços cobertos de tatuagens. "Nós vamos lidar com isso, não se preocupe. Existe uma maneira melhor de empregar esses músculos, *ragazzo*. Já ouviu falar da Ordem?"

TUCO

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+10

DEFESA 24

Fortitude 3(20)+5 | **Reflexos** 20+10 | **Vontade** 2(20)+5

PV 90 | Machucado 45

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

AGI	1	**INT**	1	**VIG**	3
FOR	3	**PRE**	2		

PERÍCIAS Atletismo 3(20)+10, Furtividade 20+10

AÍ SIM, NENÉM Tuco recebe +1(20) em testes de ataque contra alvos que não estão engajados em combate.

SENTIDO TÁTICO Tuco, mesmo que pareça distraído, jamais abandona o treinamento recebido em sua carreira militar. Tuco é imune à condição desprevenido e um alvo que sofra dano dele falha automaticamente em testes de Furtividade contra ele por 1 rodada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FOICES ACORRENTADAS Corpo a corpo x2
Teste 3(20)+10, crítico 19
Dano 2d6+10 impacto

PISTOLA À distância x2 ☼ CURTO
Teste 20+10, crítico 18
Dano 1d12+10 balístico

LIVRE ❖ **IMOBILIZAÇÃO MILITAR**
Uma vez por rodada, se acertar um ataque de porrada, Tuco tenta agarrar o alvo (teste +12).

MOVIMENTO ❖ **MOVIMENTAÇÃO TÁTICA**
Se Tuco se mover em direção a uma cobertura ou um inimigo, ele pode percorrer o dobro do seu deslocamento.

COMPLETA ❖ **MARTELADAS**
Tuco desfere uma série de porradas esmagadoras contra um ser adjacente. O alvo sofre 6d6+20 pontos de dano de impacto (Fortitude DT 20 reduz à metade).

TUCO NA SUA MESA

Movimentação Tática

PODER **GERAL**

Se mover em combate é instintivo para você. Se você se mover em direção a uma cobertura ou um inimigo, pode gastar 1 PE para percorrer o dobro do seu deslocamento. *Pré-requisitos:* For 2, treinado em Atletismo e Tática.

Sentido Tático

PODER **GERAL**

Seu treinamento militar mantém seus sentidos alertas. Você fica imune a condição desprevenido e, quando causar dano em um alvo, pode gastar 2 PE para que ele falhe automaticamente em testes de Furtividade contra você por 1 rodada. *Pré-requisitos:* Pre 2, treinado em Percepção e Tática.

Marteladas

PODER **DE COMBATENTE**

Suas pancadas são como golpes de marreta. Você pode gastar 3 PE e uma ação completa para desferir três ataques desarmados contra o mesmo alvo. Só role o teste para determinar se acontece um acerto crítico ou não (não precisa compará-los a Defesa do alvo); depois disso, role o dano dos três ataques, some e cause tudo no alvo como se fosse uma única fonte de dano (Fortitude DT For reduz à metade). *Pré-requisitos:* For 2, treinado em Luta, Artista Marcial.

TUCO COMO ALIADO

Tuco é uma máquina militar de tática e pancadaria.

Bônus. Você recebe +20 em testes de Luta e +1d6 nas rolagens de dano corpo a corpo.

Instintos Militares de Combate. Você pode fazer uso da habilidade Sentido Tático como se a tivesse.

O SACRIFÍCIO
JUAN DAVO

Tudo começa pelo Sangue.

Mas pra você, tudo sempre foi Sangue.

O sofrimento, a única constante. Destinado à grandeza, abandonado como uma ferramenta. Sempre seguindo ordens, sempre o coadjuvante.

Sempre um seguidor.

Sempre **acorrentado**.

Torturado desce o nascimento para alcançar a grandeza, designado ao fracasso. Uma vida sem valor. Levado ao orfanato, violentado, tentando demonstrar àqueles que admirava que poderia sim ser importante.

Esses sim o escutavam, eles o protegiam. Finalmente, poderia ser importante para alguém. Dessa vez, não seria um fracasso. A sua vida teria valor.

Aventuras adolescentes, a adrenalina da rebeldia amortecia a dor dos hematomas causados por aquele que devia cuidar de vocês. A autoridade religiosa que tentava te consertar pela violência. Mas você nunca esteve quebrado, era apenas destinado a algo maior.

Escapar do orfanato com Gal para ir até os shows, que nem mesmo gostava tanto, era sua prova. Você pode, sim, quebrar as correntes. Você poderia sim ser importante.

Promessas de grandeza. O dia iria chegar. Kian sabe.

Anos seguindo ordens. Concluindo as etapas. O sabor da vingança, torturando aquele que o quebrou quando ainda indefeso, não satisfaz. Isso não era grandeza, era apenas egoísmo.

Ainda acorrentado.

Mas o seu momento ia chegar. O seu momento de grandeza.

O momento que ia enfrentar os Marcados. A sua função na profecia. A sua função da Ordem da Desconjuração. A sua etapa. Mais uma etapa...?

A sua vida toda para se tornar uma etapa?
Um degrau para ser pisado?
Ainda acorrentado.

Aquele que causou sua agonia agora causará a dor deles. Você fará eles sentirem o que você sentiu. Mas não é o suficiente.

O momento chega. É a sua hora.

Os Marcados estão vencendo o combate. O fim da sua vida está se aproximando. O seu sangue é sua armadura. A dor te protege antes do fim. Esse é o fim?

Um olho arrancado, e mesmo cego pelo Conhecimento, as coisas nunca estiveram tão claras.

Medo.

Esse não deveria ser o seu fim.

Apenas mais uma etapa antes do fim? Essa é a grandeza que você deveria sentir?

Usado e descartado, como uma ferramenta. Mais uma vez. Raiva. De si mesmo. Do destino. De quem te colocou aqui. Destinado a ser manipulado? A ser acorrentado?

Não. Esse não pode ser seu fim. Você odeia finais. Você merece um novo começo.

Uma chantagem... Um acordo com os marcados é a sua saída. O seu sangue te protege, e o seu desespero te salva. Sem uma mão, sem um olho. Com sua vida.

Você escapa.

Destinado à grandeza. Apenas o seu próprio ódio poderia te guiar agora. E algo percebeu isso.

Você lembra de fugir. Ainda sangrando, a vergonha misturada com desespero passando pelo seu corpo, mas o seu sangue ainda corria pelas suas veias. Você não vai mais ser uma peça no jogo de Kian.

Você quer ser aquele que joga o jogo.

Você tem a fome. A ambição. O desejo. Você quer ser mais, e faria qualquer coisa por isso.

Você corre sem ter pra onde correr. Você corre até não conseguir mais correr. As solas de seus pés já estão sangrando, deixando pegadas de sangue para trás, junto com o rastro de sangue das suas feridas. Você desaba no chão e grita. Um grito de libertação, de desespero. Uma **súplica**. Um calafrio corre sua espinha. Um símbolo aparece em sua mente.

Um símbolo que você já viu antes, mas não nas pesquisas com o Leozinho e Gal na biblioteca aprendendo sobre rituais. Não, esse é um símbolo que Kian nunca ensinaria para vocês.

Ele não teria nada a ganhar com isso. O símbolo que desperta em sua mente vem de uma memória mais profunda. Vem da sua primeira memória. O símbolo que estava presente quando você nasceu. O símbolo que esperou por você, todos esses anos. O símbolo que sempre esteve com você. O símbolo do seu novo começo.

Com o próprio sangue, ódio, e lágrimas, você desenha com a sua mão direita... O símbolo do Pacto. E você tem uma visão. Uma tormenta incontrolável, ondas vermelhas de um mar infinito e tempestuoso, que toma o horizonte e o céu. As ondas quebram agressivamente e soam como rugidos demoníacos. Mas na sua frente, uma escadaria de 6 degraus de pedra e sangue levavam à visão Dele.

O Trono. Vivo, feito de carne, dentes, garras e sentimentos. Ao redor dele, um arco dentado e vermelho como uma auréola demoníaca. Na distância, enormes pilares vermelhos se erguem perante o fluxo da tempestade diabólica do Sangue.

Mas o Trono anseia por aquele digno de sentar nele.

Uma proposta. Um pacto. "Quebre as minhas correntes." Você esperou tanto tempo por isso.

Carregando a relíquia como um parasita. Ainda não um portador, apenas um receptáculo. Como tantos outros. Ele vem e vai, te usando como bem entende. Ainda apenas uma peça.

As memórias devoradas, confusas. Arnaldo Fritz? Ele estava lá no seu começo. Ele está aqui agora? Um presente recusado. Um pacto negado. Com quem eles acham que estão lidando?

Eles irão entender. Você fará eles sentirem. Ainda não marcado, ainda uma ferramenta. Mas a oportunidade de se provar digno chegou. A Marca esperou tanto tempo por isso.

É hora do seu novo começo.

JUAN

PESSOA • MÉDIA • VD 80

SENTIDOS Percepção 3d20+5 | Iniciativa 3d20+10

DEFESA 20

Fortitude d20+5 | **Reflexos** 2d20+10 | **Vontade** 3d20+10

PV 100 | Machucado 50

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Atletismo 2d20+5, Enganação 3d20+5, Intimidação 3d20+10, Ocultismo 2d20+10

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FACADA Corpo a corpo x2

Teste 2d20+10, crítico 19/x2 | Dano 2d4+10 perfuração + 2d10 Sangue

REAÇÃO ❖ **FACA PREDADORA**

Uma vez por rodada, quando Juan acerta um ataque, ele recupera 2d10 PV. Qualquer ponto de vida recuperado que exceda seus PV máximos se torna ponto de vida temporário.

PADRÃO ❖ **ARMADURA DE SANGUE DIABÓLICA**

Juan conjura sua Armadura de Sangue Diabólica (veja a ficha Juan Diabólico, p. 92).

PADRÃO ⟐ **RITUAL**

Descansar Discente **SANGUE 2**

Juan manifesta lacerações na pele e órgãos de um alvo em alcance de toque, que sofre 10d8 pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e fica com hemorragia severa: no início de cada turno dele, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT 20); se falhar, sofre 4d8 pontos de dano de Sangue. Se passar nesse teste dois turnos seguidos, a hemorragia é estancada.

PADRÃO ⟐ **RITUAL**

Perturbação Discente **CONHECIMENTO 2**

Juan dá uma das ordens a seguir para um ser em alcance curto (Vontade DT 20 anula).

Fuja: o alvo gasta seu próximo turno inteiro se afastando de você.

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los por 1 rodada.

Senta: o alvo se senta no chão e não pode se levantar por 1 rodada.

Venha: o alvo gasta seu próximo turno inteiro se aproximando de você.

Sofra: o alvo sofre 3d8 pontos de dano de Conhecimento e fica abalado por 1 rodada.

PADRÃO ⟐ **RITUAL**

Vínculo de Sangue **SANGUE 4**

Juan manifesta um símbolo no seu corpo e no corpo de um ser em alcance curto que dura até o fim da cena. Alvos involuntários têm direito a um teste de Fortitude (DT 20) para evitar o efeito. Sempre que você sofre dano, metade do dano é transferido para o alvo. Você pode conjurar o ritual com efeito inverso, fazendo com que você receba metade do dano do alvo.

PODER DE INTENÇÃO

REAÇÃO ❖ Se Juan obedecer a Ele, ao fazer um teste, em vez de rolar os dados, Juan pode determinar que seja um sucesso automático (como se tivesse rolado 20 natural). Juan pode fazer isso apenas uma vez por cena e precisa fazê-lo na mesma cena em que obedeceu uma vontade d'Ele.

JUAN DIABÓLICO

Enquanto estiver nessa forma, Juan fica aterrorizante, sendo consumido por sua sede de sangue. A transformação não tem limite de duração, mas se Juan não matar uma pessoa até o fim da cena, sua forma diabólica adormece e não pode ser usada até Juan dormir.

P**PESSOA • MÉDIA • VD 140**

SENTIDOS Percepção 3d20+10 | Iniciativa 3d20+15

DEFESA 31

Fortitude d20+10 | **Reflexos** 2d20+15 | **Vontade** 3d20+15

PV 280 | Machucado 140

DESLOCAMENTO 9m | 6❑

PERÍCIAS Atletismo 2d20+10, Enganação 3d20+10, Intimidação 3d20+15, Ocultismo 2d20+15

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FACADA Corpo a corpo x2

Teste 2d20+15, crítico 19/x2 | Dano 4d4+20 perfuração + 4d10 Sangue

REAÇÃO ❖ **FACA PREDADORA**

Uma vez por rodada, quando Juan acerta um ataque, ele recupera 4d10 PV. Qualquer ponto de vida recuperado que exceda seus PV máximos se torna ponto de vida temporário.

PADRÃO ❖ **ARMADURA DE SANGUE DIABÓLICA**

Juan abandona sua forma diabólica (veja a ficha Juan, p. 91) e não pode usá-la novamente até dormir.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Descansar Discente Diabólico **SANGUE ???**

Juan manifesta lacerações na pele e órgãos de um alvo em alcance curto, que sofre 12d8 pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e fica com hemorragia severa: no início de cada turno dele, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT 25); se falhar, sofre 5d8 pontos de dano de Sangue. Se passar nesse teste dois turnos seguidos, a hemorragia é estancada.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Perturbação Discente Diabólica **CONHECIMENTO ???**

Juan dá uma das ordens a seguir para um ser em alcance médio (Vontade DT 25 anula).

Fuja: o alvo gasta seu próximo turno inteiro se afastando de você.

Largue: o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los por 1 rodada.

Senta: o alvo se senta no chão e não pode se levantar por 1 rodada.

Venha: o alvo gasta seu próximo turno inteiro se aproximando de você.

Sofra: o alvo sofre 5d8 pontos de dano de Conhecimento e fica abalado por 1 rodada.

PADRÃO ◈ **RITUAL**

Vínculo de Sangue Diabólico **SANGUE ???**

Juan manifesta um símbolo no seu corpo e no corpo de um ser em alcance médio que dura até o fim da cena. Alvos involuntários têm direito a um teste de Fortitude (DT 25) para evitar o efeito. Sempre que você sofre dano, metade do dano é transferido para o alvo. Você pode conjurar o ritual com efeito inverso, fazendo com que você receba metade do dano do alvo.

PODER DE INTENÇÃO

DESEJO DIABÓLICO

REAÇÃO ❖ Se Juan obedecer a Ele, ao fazer um teste, em vez de rolar os dados, Juan pode determinar que seja um sucesso automático (como se tivesse rolado 20 natural). Juan pode fazer isso apenas uma vez por cena e precisa fazê-lo na mesma cena em que obedeceu uma vontade d'Ele.

Enquanto estiver nessa forma, Juan fica aterrorizante, sendo consumido por sua sede de sangue. A transformação não tem limite de duração, mas se Juan não matar uma pessoa até o fim da cena, sua forma diabólica adormece e não pode ser usada até Juan dormir.

JUAN NA SUA MESA

Liturgia de Fortalecimento Ritualístico

PODER **DE OCULTISTA**

Você conhece práticas ritualísticas longas que fortalecem seus rituais. Em uma cena de interlúdio, você pode gastar 2 PE e uma ação de interlúdio para fortalecer um ritual que conheça. A DT do ritual escolhido aumenta em +2 até o início da próxima cena de interlúdio. *Pré-requisitos:* Int e Pre 2.

Engolir Sangue

PODER **PARANORMAL** **SANGUE**

Sua conexão com o Sangue abriu o apetite para algo macabro. Você pode gastar uma ação completa para consumir uma porção de carne humana e recuperar 2d8+2 PV, mas perde 1d4 SAN, pois fazer isso é monstruoso. 1 porção de carne humana equivale a 1 espaço (uma mão, uma coxa, um cérebro etc.).

Afinidade. A cura muda para 4d8+4 PV.

Faca Predadora

ITEM **AMALDIÇOADO** **SANGUE**
CATEGORIA IV | 1 ESPAÇO

Uma faca de cabo escuro ornamentada com várias ondas em sua lâmina.

É uma arma simples corpo a corpo, de uma mão e *ágil*, que pode ser arremessada em alcance curto. Ela causa 1d4 pontos de dano de perfuração mais 2d10 pontos de dano de Sangue e tem crítico 19/x3. Quando ataca com esta arma, você pode gastar 2 PE. Se fizer isso e acertar o ataque, você recupera 2d10 PV. Qualquer ponto de vida recuperado que exceda seus PV máximos se torna pontos de vida temporários.

Juan como Aliado

Juan é um aliado assustador com habilidades ocultistas temidas.

Bônus. Você recebe +20 em testes de Intimidação e Ocultismo.

Ligado ao Sangue. Você pode conjurar os rituais Armadura de Sangue e Descarnar como se os conhecesse, mas ainda precisa atender aos pré-requisitos de círculo para as formas avançadas. Eles não contam em seu limite de rituais. Se já conhece algum dos dois rituais (ou os dois), em vez disso o custo em PE para conjurá-lo diminui em –1 PE.

Poderes de Intenção

Pouco se sabe sobre o novo elemento de Intenção e quais mistérios ele esconde, mas alguns dos Mascarados, ao terem contato com o Sino de Tenebris intitulado “Coroa de Espinhos”, puderam fazer de suas intenções verdadeiras fontes de poder paranormal.

Contudo, um poder paranormal de Intenção não funciona como os poderes das demais entidades. Além da necessidade de ter contato com a Coroa de Espinhos como pré-requisito, um poder de intenção depende de um gatilho para poder ser usado. Enquanto o gatilho não for atendido, o personagem não pode usar o poder e, uma vez que faça uso dele, só pode usá-lo novamente atendendo o gatilho de novo — a menos que o poder descreva algo diferente.

A seguir estão as regras dos poderes de Intenção adquiridos pelos Mascarados, mas você pode usá-los como inspiração para criar seus próprios poderes paranormais de Intenção.

Desejo Diabólico

"Prove-se digno."

GATILHO

Obedecer à Ele.

Efeito

Ao fazer um teste, em vez de rolar os dados, você pode gastar uma reação para determinar que seja um sucesso automático (como se tivesse rolado 20 natural). Você pode fazer isso apenas uma vez por cena e precisa fazê-lo na mesma cena em que obedeceu uma vontade d’Ele.

Filhó da Dor

"Você foi torturado,
mas a dor não o derrotou.
Pelo contrário, tornou-se sua amiga."

GATILHO

Ser ferido três vezes, sendo que cada ferimento precisa causar,pelo menos 5 pontos de dano.

Efeito

Você pode gastar uma reação para receber resistência a dano 25. Entretanto, enquanto receber a RD, você perde 5 PV no início de seus turnos. Você pode gastar uma reação para desativar o efeito, não sendo mais afetado pelo poder.

O Sabor do Silêncio

"O silêncio que te atormentou agora
assombra o pesadelo dos outros."

GATILHO

Você precisa gastar uma ação padrão para provar o sangue de um ser adjacente que esteja machucado.

Efeito

Seus ataques causam +1d8 pontos de dano e recebem +2 na margem de ameaça. Além disso, se fizer um acerto crítico, você corta a boca do alvo, o silenciando, impedindo de se comunicar e utilizar qualquer poder ou ritual por 1d4 rodadas.
Os efeitos duram até o fim da cena.

Novo Caminho

"A Intenção dos mortos
é a matéria-prima do
labirinto da sua própria criação."

GATILHO

Testemunhar a morte de uma pessoa.

Efeito

Você pode gastar uma ação padrão para absorver as intenções de uma pessoa morta em alcance curto. Então, recupera pontos de vida de um ser em alcance curto equivalentes à metade dos PV máximos do cadáver.

Sede de Vingança

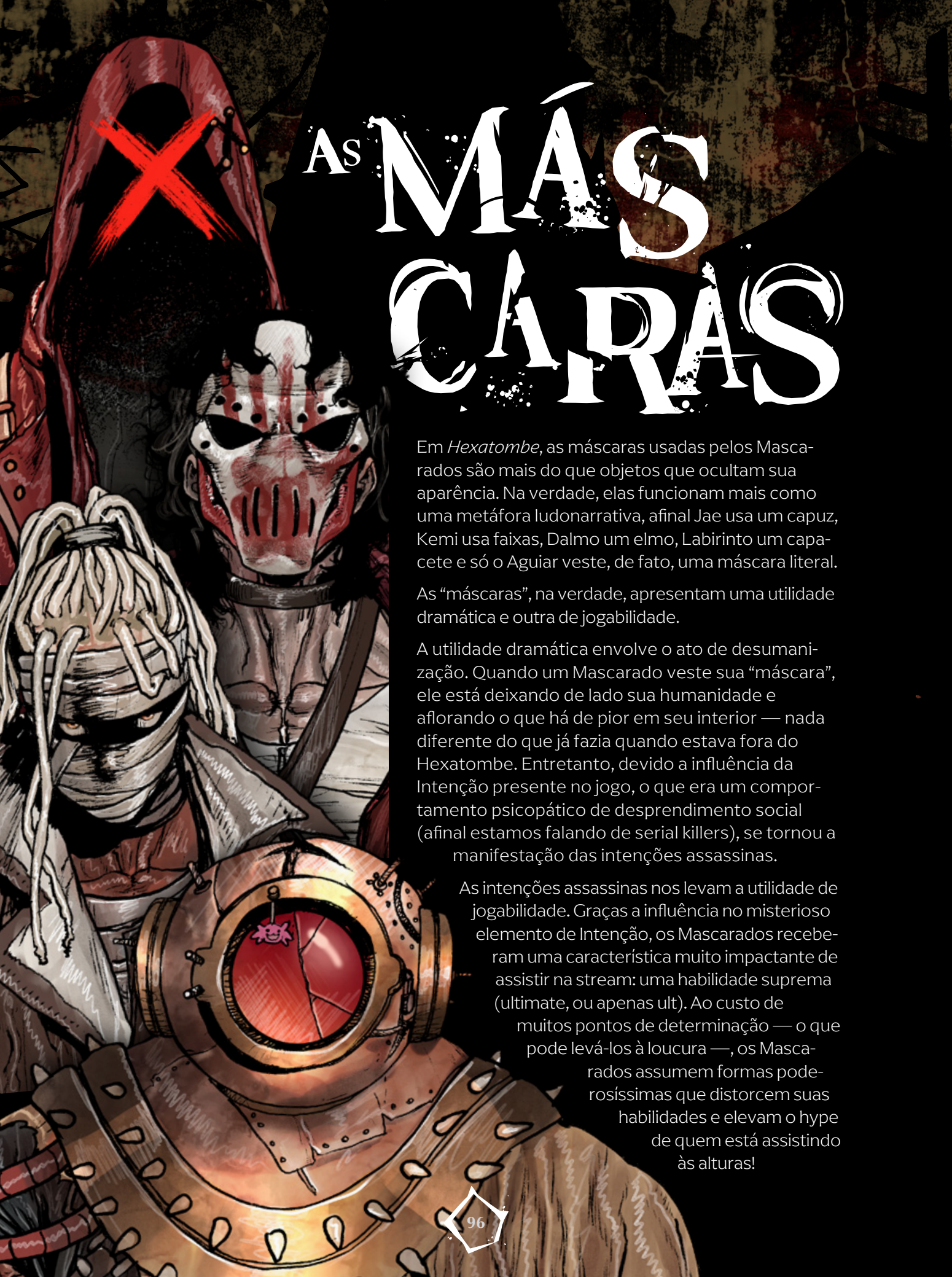
"Uma vez, você cuidou de alguém,
mas a perdeu. É hora de fazer
os responsáveis pagarem."

GATILHO

Ouvir o grito de morte de alguém que você tentou proteger. Em termos de regras, um aliado deve estar morrendo e você deve escutar o grito dele ou conseguir enxergá-lo..

Efeito

Como reação, você pode fazer um ataque contra quem deixou seu aliado morrendo. Você também pode usar essa habilidade para fazer um ataque como reação, antes de ficar inconsciente, contra um inimigo que te deixou morrendo.



AS MÁS CARAS

Em *Hexatombe*, as máscaras usadas pelos Mascarados são mais do que objetos que ocultam sua aparência. Na verdade, elas funcionam mais como uma metáfora ludonarrativa, afinal Jae usa um capuz, Kemi usa faixas, Dalmo um elmo, Labirinto um capacete e só o Aguiar veste, de fato, uma máscara literal.

As "máscaras", na verdade, apresentam uma utilidade dramática e outra de jogabilidade.

A utilidade dramática envolve o ato de desumanização. Quando um Mascarado veste sua "máscara", ele está deixando de lado sua humanidade e aflorando o que há de pior em seu interior — nada diferente do que já fazia quando estava fora do Hexatombe. Entretanto, devido a influência da Intenção presente no jogo, o que era um comportamento psicopático de desprendimento social (afinal estamos falando de serial killers), se tornou a manifestação das intenções assassinas.

As intenções assassinas nos levam a utilidade de jogabilidade. Graças a influência no misterioso elemento de Intenção, os Mascarados receberam uma característica muito impactante de assistir na stream: uma habilidade suprema (ultimate, ou apenas ult). Ao custo de muitos pontos de determinação — o que pode levá-los à loucura —, os Mascarados assumem formas poderosíssimas que distorcem suas habilidades e elevam o hype de quem está assistindo às alturas!

AS MÁSCARAS NA SUA MESA

Para o seu jogo, adaptar essa mecânica das "máscaras" não é difícil.

Primeiro: você precisa de uma justificativa narrativa para uma vestimenta, arma ou outro item desenvolver essa relação de desumanização com o personagem (como a máscara que faz do Jonas Aguiar o Mutilador Noturno). A forma mais fácil é através da presença do elemento de Intenção que faz das intenções do personagem algo vívido e poderoso que se manifesta na Realidade.

Segundo: você precisa pegar a sua ficha de personagem e fazer uma nova versão, com a ajuda e consentimento do mestre, considerando que ela está em sua versão ultimate. Não há uma regra clara de como fazer isso, pois existem muitas variáveis de ficha para ficha. Algumas recomendações são:

- Você pode conjurar seus rituais nas formas avançadas sem gastar PE por elas.
- Todos os seus danos aumentam em +2 dados do mesmo tipo. Por exemplo, se um ataque causa 6d6 pontos de dano de corte, passa a causar 8d6.
- Você recebe +5 em testes de qualquer tipo.
- A DT das suas habilidades (poderes, rituais etc.) aumentam em +5.
- Você tem acesso a uma habilidade nova ou alguma habilidade que você já tenha recebe um efeito novo.

Terceiro: aplique os seguintes efeitos na ficha.

- Ativar sua forma suprema custa:

  1 ação de movimento.

  6 SAN, além de 2 SAN para cada rodada adicional além da primeira em que mantém sua forma.

- Ao ativar sua forma suprema, você recebe:

  +20 PV atuais e máximos.

  +10 PE atuais e máximos.

  +10 na Defesa.

Você pode desativar sua forma suprema como uma ação livre, perdendo todos os benefícios que ela fornece. Tome cuidado, pois ao perder os pontos de vida atuais e máximos recebidos, se você tiver menos de 20 PV atuais, vai ficar com 0 PV e morrendo.

Se você ficar insano (*OPRPG*, p. 310) enquanto está na sua forma suprema, seu personagem se torna um NPC controlado pela intenção assassina (ou semelhante da sua mesa).

MURAL DOS AGENTES

A cada pacote, escolheremos fanarts, cosplays, textos e nomes dos agentes para serem publicados aqui. Para ter a chance de aparecer, mande seu material no chat exclusivo no Discord da Jambô.

Se você já mandou, mas não apareceu aqui, calma, calma, que murais futuros virão!

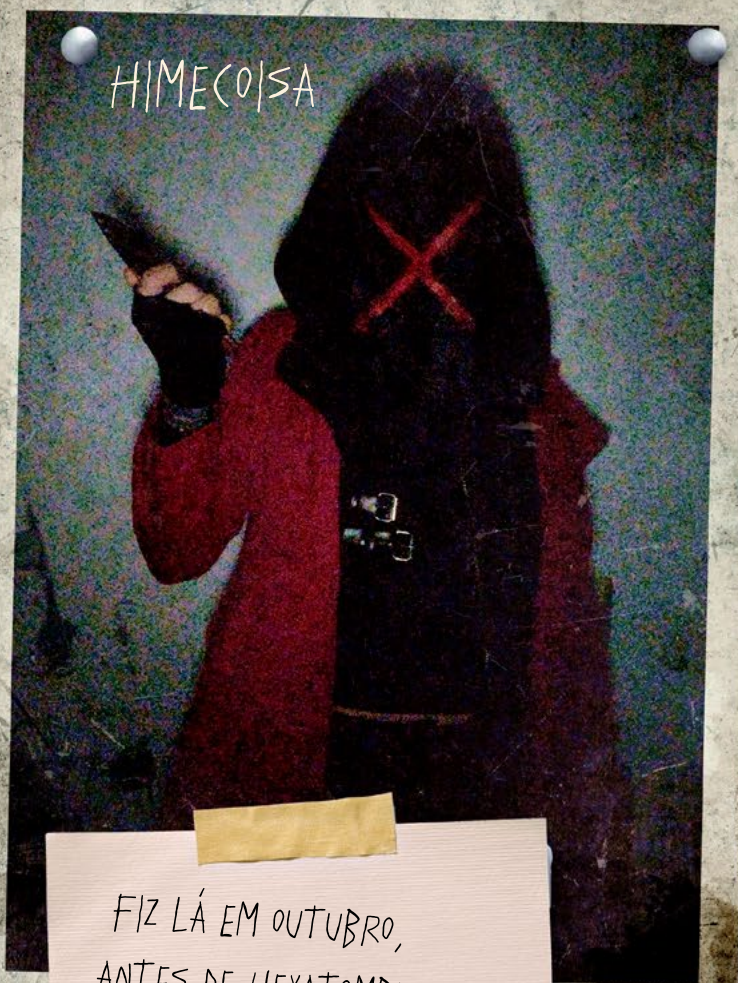
Agora, vamos aos escolhidos deste mês!

RAWR RAWR
- BEX

Encontrei dois cosplayers incríveis no @animebeachlitoral

Knight (Eu) @Abutre
Arthur @arturweiss_
Joui @Danrbaz09

Knight, Arthur e Joui



FIZ LÁ EM OUTUBRO,
ANTES DE HEXATOMBE
COMEÇAR

- HIMECOISA

COSPLAY QUE EU E MAIS
2 AMIGOS FIZEMOS DO LABIRINTO,
MUTILADOR NOTURNO E COLOSSO!
PARTICIPAMOS DO SANA PARTE I NESSE
ÚLTIMO FIM DE SEMANA, SE POR ALGUM
ACASO VOCÊ QUE ESTÁ VENDO ISSO TIROU
ALGUMA FOTO COM A GENTE, MANDA
UMA DM PRA MIM COM A FOTO!

ALIÁS, CRIAMOS UM INSTA PRA MOSTRAR
O PROCESSO DE CRIAÇÃO DOS COSPLAYS E
TAMBÉM AS FOTOS OFICIAIS,
SEGUE LÁ: @SHL_COSPLAY

28/01/2026

"Eu não tenho mais
nada a perder, Agatha...
não depois da Aurora."

@sa.ra_cos

Meu cosplay de
Agatha gente,
não só um cosplay
mas sim eu me
tornando ela mesmo...

_ nene

clauz
05.02.26

27/01/2026

Mto animado pros conteúdos desse mês slk

- ZEARTT

O meu desenho da mais mais do Hexatomb!

DRAGO

25-02-2026

ARTEZINHA DO RESENHADOR NOTURNO

ADRYAN

26.01.26

Jasper & Remi
kika (zatanna's version)
28/01/2026

A PEDIDO DA MINHA AMIGA (LUIZA RODRIGUES BUBULA), POSTANDO A OBRA DE ARTE DELA <3

Fiquei muito tempo matutando como seria se esses dois idiotas se encontrassem... Amo eles

AS-002

INQUÉRITO MENSAL

FEV. 2026

Agente de Elite Gustakk:

Eu achei o texto meio vago e não consegui fazer uma ligação entre a condição "exausto" e as outras duas. Algum anjo poderia me explicar se eu to sendo lerdo e lendo mal ou se realmente ta esquisito e me ajudar a descobrir quais são todas essas "condições e efeitos"?

R: Mensagem recebida, agente! O texto é intencionalmente vago, pois o importante nessa regra são os efeitos que perturbam sua mente. Atordoado, pasmo, exausto são todos efeitos que o mestre pode considerar que perturbam a mente (não consegue fazer ações ou pensar direito, está muito cansado ou distraído), mas lembre-se de que a fonte da condição também importa. Se o personagem fica sob efeito da condição fraco por correr demais, não é necessariamente mental, mas se fica fraco por ter a mente invadida por um efeito de Conhecimento, por exemplo, o mestre pode considerar que isso tira o foco. Cabe ao mestre e a narrativa determinar quando o efeito ou condição perturba a mente, tira o foco e impede o personagem de reter o ritual.

Agente de Elite Pafux01:

Rpzzz, tenho uma duvida sobre amaldiçoar acessórios. Pra ele ser amaldiçoado, tem que ser um utensílio ou vestimenta categoria I ou pode ser tipo um livro qualquer categoria 0?

R: Alô, agente. Câmbio! Um acessório se divide em três categorias: kit de perícia, utensílio ou vestimenta. Pela letra fria da regra, para fazer de um livro qualquer um acessório amaldiçoado, ele precisa se enquadrar em uma dessas categorias — o que é fácil: um livro qualquer com anotações de um médico, por exemplo, pode ser considerado um utensílio que fornece +2 em Medicina.

Entretanto, quando estamos falando de maldições, o seu mestre tem espaço para ser mais permissivo. Um caderno em branco, exposto em uma prateleira de uma papelaria, não tem nenhuma informação útil (sendo de categoria 0), mas se ele for banhado em lodo de Morte ou fluidos de uma criatura de Conhecimento, pode ser o suficiente para transformá-lo em um item amaldiçoado.

Em OPRPG (p. 167), temos um trecho que incentiva a permissividade do mestre, desde que a intenção do jogador não seja negativa (veja Quando Dizer Não, em *OPRPG*, p. 168).

Agente de Elite Felixdlab:

Quanto a Marreta Transtornada, como funcionária o dano de Sangue ao critar, pois dano extra não crita, mas pela descrição, ao meu ver, não cabe como dano extra, mas sim como segunda instância de dano?

R: Conexão estabelecida, agente! Os itens amaldiçoados de Arquivos Secretos trouxeram uma redação mais direta dos itens, dispensando a necessidade de ir olhar em uma tabela de outro livro para saber tudo que o item faz. Para entender o dano do item, considere o "mais" na frase como uma separação entre dano base e dano extra. Todo o dano antes do "mais" é o dano base do item. Todo o dano depois do "mais" é o dano extra que não é multiplicado em caso de crítico. Quando o dano extra for multiplicado, isso será informado no item.

Relato sobre AS-001
por AGENTE DE ELITE BILBONOAY

"Sobre a primeira edição
dos ARQUIVOS SECRETOS.

O Conto da Agatha é incrível e começou chutando o pau da barraca, mal posso esperar pela versão animada. Trazer informações sobre como usar a Agatha em jogo principalmente com regra de Aliado foi uma sacada bem interessante de como usar os recursos que o sistema já disponibiliza, uma integração muito legal de lore e sistema.

O desenvolvimento dos transtornados como um culto, historia, estrutura e membros foi MAGISTRAL, como um narrador eu finalmente senti que tenho ferramentas e entendimento pra realmente conseguir usas eles em jogo sem ser um freestyle, seria muito interessante ver as outras organizações paranormais do livro básico receberem o mesmo tratamento, as fichas dos transtornados estão muito bem diagramadas e ao meu ver justas (defesa e afins), isso obviamente se estende aos personagens do Hexatombe, mas nesse caso em especifico senti falta de uma explicação um pouco melhor sobre reações defensivas por parte das ameaças, na ficha do Mosto fica claro que ele pode bloquear mas como não é regra geral seria bom um esclarecimento no futuro.

Os ganchos de missões realmente cumprem o propósito porém poderiam ter mais já que são bem curtos ou menos ganchos em troca de serem ganchos maiores, contudo isso é puro gosto pessoal, eles estão maravilhosos.

Sobre Ritos e Maldições (a parte mais sistema): gostei que todas as opções possíveis tiveram coisas desde origens, usos de pericia, poderes etc etc.

Todas as opções apresentadas são bem interessantes e realmente parecem ter sido revisadas, como narrador me sinto 100% tranquilo de liberar essas opções para jogadores (diferente de outros conteúdos como origens de marca paginas).

Fico feliz que os rituais se mostraram coisas que realmente fazem coisas únicas ao invés de ser só um "da XdY de dano ou condição"

Transcender com itens é impecável e tudo oq eu sonhava.

Reter ritual é simplesmente uma qualidade de vida absurda para o jogo, e torna coisas como conjuração complexa mais palatáveis, gostaria muito de no futuro ver mais regras opcionais que deem suporte para coisas que existem atualmente no sistema mas que não funcionam tão bem ou que poderiam ser melhores tal qual como foi Reter Ritual, regra que passarei a usar religiosamente.

Os Três Atos do Hexatombe escrito pela Karen É UM ABSURDO DE BOM, ESSA MATÉRIA ME FEZ CHORAR, é muito legal ver textos mais elaborados que saem um pouco do escopo "in lore" ou regras, e da gosto de ler algo tão bem produzido, a Karen consegue trazer conhecimento e entreter ao mesmo tempo que fala de um assunto técnico e entrelaça com Ordem, te fazendo aprender com algo que tu gosta, espero ansiosamente por mais matérias assim no futuro.

Os extras com fichas da Cléo e Cristino são interessantes tanto pela possibilidade de se usar em jogo quanto pela curiosidade de ver as fichas oficiais deles, as musicas ficaram um absurdo no mesmo nível de qualidade da OST de Hexatombe e os tokens estão lindos (amei a existência dos tokens bolinha e dos tokens estilo calamidade no traço da Louie lindos como sempre)

Em suma a primeira edição de ARQUIVOS SECRETOS é UM AMASSO UM ESTOURO MUITO BOA, não deixa a desejar e se todo esse conteúdo se manter consistente nas edições futuras então AS é o produto que nós fãs de Ordem sempre sonhamos, tão de parabéns rapaziada que trampo foda, agora vou ler tudo de novo e ir preparar mesa de jogo pra botar tudo na pratica."

— AGENTE DE ELITE BILBONOAY
FEV. 2026

Relato sobre AS-001
por AGENTES DE ELITE
FEV. 2026

THEAMPHITRUO,
CHARBOK0780, MAHIROFW,
JONNYCOMX,
HTTPS.CLARIS_74141

Mandaram muito bem nos arquivos, tá bem melhor e maior do que eu esperava!

— AGENTE DE ELITE THEAMPHITRUO

O suplemento está INCRÍVEL,
valeu demais a espera.

Todo o conteúdo relacionado à Agatha está mt bem escrito, com mecânicas e narrativa super interessantes, e realmente ACRESCENTAM ao jogo, sejam os rituais, poderes, ou a trilha nova.

Os Transtornados são um excelente acréscimo às ameaças humanas do Ordem, e adorei como deram algumas fichas "padrão" para os mestres usarem rapidamente em combates com grandes grupos. As fichas únicas também estão muito interessantes, trazendo, inclusive, rituais e habilidades novas.

Queria destacar aqui ambas as regras opcionais, que recontextualizam e melhoram muito o jogo, principalmente a regra de Reter Ritual, que finalmente arrumou a Conjuração Complexa, e honestamente, foi minha parte favorita do Suplemento – espero ver mais dela em conteúdos oficiais.

De verdade, parabéns à todos os envolvidos pelo excelente trabalho!

— AGENTE DE ELITE CHARBOK0780

Valeu super a pena, muito ansioso pelos próximos meses da assinatura.

Ainda tenho algumas dúvidas quanto a parte das mecânicas novas pois não sou muito cracudo do sistema, mas curti bastante as coisas que foram propostas nesse pacote, especialmente a volta da mecânica de transcender que eu e meus amigos que jogam rpg amamos tanto.

Sobre os extras, ao contrário de alguns colegas que comentaram aqui antes eu prefiro bastante os estilos de token de calamidade (além que os de hexatombe já estavam disponíveis na wiki) e seria bacana continuar com ambos nas próximas edições! Uma surpresa muito legal também foram as trilhas sonoras.

Uma homenagem especial aqui pra música dos transtornados que tá insana

— AGENTE DE ELITE MAHIROFW

A demora valeu a pena, muito bom o conteúdo visto que veio mecanicas, lore, rituais, trilha e fichas. Acho q uma sujestao é criar trilhas novas tipo baseadas nos killers ou as vezes novas mesmo com outras bases tipo um combatente focado em usar dano de fogo como lança chamas, especialistas focados em profissoes tipo biologo, ocultista acho q é a mais abranjente e nao consigo pensar em uma, amei os conteudos estao bons dms as artes nem se fala perfeitas.

— AGENTE DE ELITE JONNYCOMX

Os arquivos estão simplesmente PERFEITOS. A história da Agatha sendo contada agora de forma mais detalhada explica bastante coisa que antes ainda não havia sido contada. Os tokens são muito bonitinhos (meus parabéns a todos os artistas) e tudo que está no pdf está explicado muito bem. Os wallpapers também são lindos, as trilhas sonoras são incríveis.

A análise da Karen também ficou muito boa, ela conseguiu explicar tudo de forma perfeita, cada análise dos personagens pareceu ser milimetricamente estudada de tão perfeita que está. Concordei com absolutamente tudo que ela disse.

Os rituais e as novas regras opcionais mostrados também estão muito legais e com certeza usarei nas minhas campanhas.

Na minha opinião, o preço é bem justo. Não me arrependo de nenhum centavo gasto.

A única coisa que acho que precisaria arrumar é o tamanho do wallpaper para mobile. Ele é um pouco menor no comprimento e maior na largura, o que faz com que corte uma parte da imagem pra se ajustar no formato do celular.

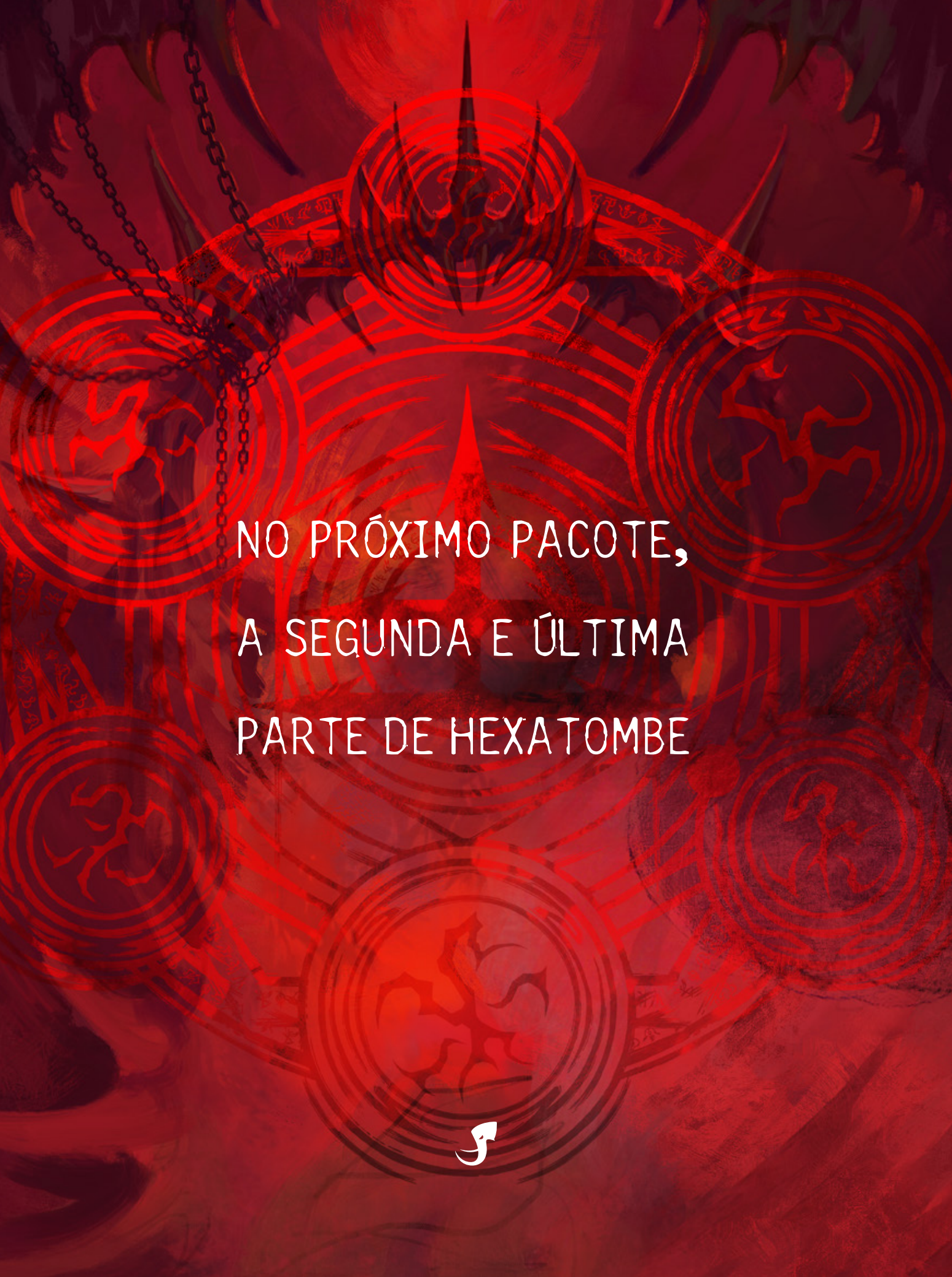
Apesar de tudo e qualquer erro que tenha sido cometido, acredito que o Ordem tem um longo caminho pela frente, admiro todo o carinho e cuidado que a equipe e o próprio Cellbit tem com esse projeto. Por mais que as vezes ocorram alguns erros, todo o trabalho é sempre muito bem feito.

Eu amei o pacote do elite, achei o preço bem justo e estou ansiosa para os próximos lançamentos

— AGENTE DE ELITE HTTPS.CLARIS_7414

Além de agradecimentos especiais para os apoiadores no Discord:

Mr Berlim, Asmuel, Caldinho, Wermyson, ikas, void, Zuriani1, Winsley, TRASH, Gambito e a queridíssima Lia, Resenhadora do Caos #01, entre outros, pelos feedbacks que nos ajudaram a melhorar o conteúdo!


NO PRÓXIMO PACOTE,
A SEGUNDA E ÚLTIMA
PARTE DE HEXATOMBE